半月刊
2006年 总第217期

大众软件®

Popsoft
www.po
电脑应用和娱乐的第一选择
08




ISSN 1007-0060



Jamster www.jamster.cn

彩图铃声下载方法

疯狂青蛙 – Axel F. 全球独家推出

中国移动用户（支持GPRS手机）发送图片代码到 8002

中国联通用户发送图片代码到 9002

例如要下载图片"疯狂青蛙"



写短信 995050 发送到 8002 下载成功！

新歌上榜

三国恋	Tank	795001
人质	张惠妹	795002
一眼万年	S.H.E	795003
都是你	光良	795004
桃花朵朵开	阿牛	795005
拥抱我	光良	795006
香水百合	张韶涵	795007
光芒	张靓颖	795008
寻情记	林爽	795009
最后的茉丽叶	容祖儿	795010
阳光下的星星	金海心	795011
花田错	王力宏	795012
QQ爱	s.w.in	795013
冬天快乐	李宇春	795014
哎呀呀	张含韵	795015

热门下载

不得不爱	潘玮柏	795016
嘻唰唰	花儿乐队	795017
无尽的爱	成龙、金喜善	795018
寂寞沙洲冷	周传雄	795019
吉祥三宝	布仁巴雅尔	795020
希望	陈慧琳	795021
笔记	周笔畅	795022
快乐崇拜	潘玮柏	795023
童话	光良	795024
一万个理由	郑源	795025
你说我容易吗	小柯	795026
不想长大	S.H.E	795027
披着羊皮的狼	谭咏麟	795028
回来我的爱	阳一	795029
野蛮游戏	蔡依林	795030

疯蛙系列 通缉：风靡全球的讨厌东西

手机无限动画



特效铃声

疯狂青蛙（原唱版）	795081
疯狂青蛙（叮叮版）	795082
疯狂青蛙（爆米花版）	795083
疯蛙DJ	795084
生死时速	795085
喜洋洋	795086
紫竹调	795087

精美待机彩图



无限彩图



中文金曲

当你孤单你会想起谁		795031
你微笑时好美	谢霆锋	795032
就是爱你	陶喆	795033
寂寞在唱歌	阿桑	795034
孤单北半球	欧得洋	795035
眼泪成诗	孙燕姿	795036
生日礼物	江涛	795037
我和上官燕	赵薇	795038
逍遥叹	胡歌	795039
狠狠爱	徐若瑄	795040
星光	S.H.E.	795041
好心分手	卢巧音	795042
寓言	张韶涵	795043
遇见	孙燕姿	795044
哎呀	王蓉	795045

周杰伦 VS 林俊杰

发如雪	周杰伦	795046
霍元甲	周杰伦	795047
夜曲	周杰伦	795048
黑色毛衣	周杰伦	795049
四面楚歌	周杰伦	795050
珊瑚海	周杰伦	795051
浪漫手机	周杰伦	795052
枫	周杰伦	795053
飘移	周杰伦	795054
一路向北	周杰伦	795055
曹操	林俊杰	795056
原来	林俊杰	795057
进化论	林俊杰	795058
江南	林俊杰	795059
一千年以后	林俊杰	795060

影视金曲

给天使看的戏	电影之歌	795061
最终幻想	野蛮秘笈	795062
爱	情颠大圣	795063
月桂女神	七剑下天山	795064
暧昧	恶魔在身边	795065
一直很安静	仙剑奇侠传	795066
给我你的爱	终极一班	795067
沧海一声笑	笑傲江湖	795068
铁血丹心	射雕英雄传	795069
上海滩	上海滩	795070

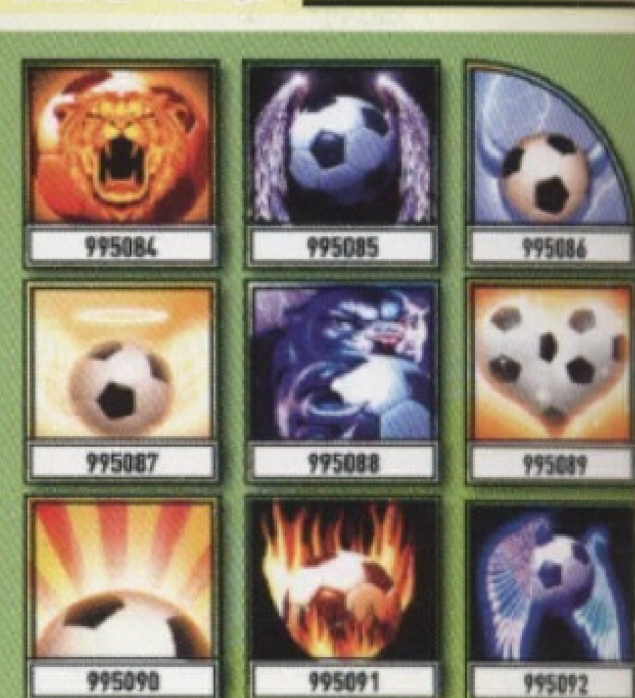
经典老歌

容易受伤的女人	王菲	795071
火柴天堂	熊天平	795072
偏偏喜欢你	陈百强	795073
吻别	张学友	795074
海阔天空	Beyond	795075
大海	张雨生	795076
女人花	梅艳芳	795077
飘雪	陈慧娴	795078
朋友	谭咏麟	795079
我等到花儿也谢了		795080

禽流感风暴



足球地带



Jamster! 手机俱乐部 1元/条 15条/月 客服电话 010-82518478 京ICP证020206号 北京联丰通信技术有限公司 退定发送 0000 到 8002 或 9002

中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家

到现场去看NBA！
NBA球星卡搜集大行动





谁都别拦着我！从2月28号到4月30号，购买2006NBA全明星手机充值卡，充值后编辑短信"NBA+充值卡背面序列号"（如"NBA12345……"）发送到20050099，就有机会直飞美国，到NBA现场为偶像呐喊助威！M-ZONE人还不赶快拿下？"动感地带"（M-ZONE）——**我的地盘，听我的！**

特别大奖：前往美国现场观看NBA比赛（3名，每人均可带一名家属）。

凡购买2006NBA全明星手机充值卡就能兑换精彩礼品。

本次活动仅收取通信费，最终解释权归中国移动所有。详情请咨询1860或当地营业厅。

客户服务热线：1860 话费查询专线：1861
www.m-zone.com.cn
NBA.COM/CHINA

游戏学院

www.gamecollege.org

培养游戏设计与开发精英

把兴趣转化为终身职业

一个兴趣！一个目标！
一个职业！一份荣耀！

从案例学习到项目训练，从工作实践到就业推介，游戏学院一整套完整的人才培养方案为学员打通就业渠道，实现人生梦想。毕业学员已经在盛大网络、金山、育碧、韩国Reakosys、清华同方等国内外150多家著名游戏企业就业。

游戏学院专业培训课程

专业	课程名称	就业岗位	获得认证
游戏开发基础	游戏架构设计与策划 游戏运营管理 游戏开发基础–美术 游戏开发基础–程序	游戏策划、架构设计师并对游戏的美术、程序方面进行初步的了解。	国内： CGIA 中国软件行业协会游戏软件分会认证 游戏学院认证 国际： AUTODESK游戏动画设计师认证 GIDEA国际游戏开发教育联合会认证
游戏美术设计	游戏造型和色彩 游戏场景与角色 游戏动画与特效 游戏3D项目实践	游戏美工、游戏动画设计师、游戏美术设计师。	
游戏程序开发	手机游戏设计与开发 手机游戏实战开发 网络游戏开发语言基础 网络游戏引擎实现 网络游戏实战开发	手机游戏程序员、网络游戏程序员、游戏程序开发工程师	
职业素质培养	拓展与职业素质培养		

- 游戏学院，亚洲一流的游戏专业人才培养和输出基地！
- 中国软件行业协会游戏软件分会（CGIA）“万人工程”指定培训基地！

2006年，游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发工程师全国火爆招生中！

详情请登陆：www.gamecollege.org

或拨打以下招生热线

- 北京CBD校区：010–84493188
- 北京中关村校区：010–62120400
- 北京国贸南校区：010–51399711
- 北京数字娱乐产业示范基地校区：010–88801666
- 北京北航校区：010–51651119
- 上海人民广场校区：021–51197372
- 上海天目校区：021–63531730
- 上海徐汇校区：021–54258046
- 深圳授权培训中心：0755–83346024
- 广东新广授权培训中心（越秀中心）：020–81370707
- 广州润港授权培训中心：020–38734843
- 广东新广授权培训中心（天河中心）：020–87506913
- 重庆上清寺校区：023–86362288
- 重庆石桥铺校区：023–86155116
- 江苏万和授权培训中心：025–83242999
- 苏州天智授权培训中心（苏州校区）：0512–68629707
- 苏州天智授权培训中心（无锡校区）：0510–2262987
- 苏州天智授权培训中心（南京校区）：025–86558002
- 浙江天正授权培训中心：0571–85116386
- 宁波威迅授权培训中心：0574–87323514
- 长沙授权培训中心：0731–4457601
- 武汉武昌电脑城校区：027–87661009
- 武汉江汉路校区：027–82849090
- 武汉洪山广场校区：027–87892266
- 成都竞界者授权中心：028–86899125
- 成都数字娱乐软件园授权培训中心：028–85288811
- 沈阳搏乐授权培训中心：024–22532885
- 沈阳通大授权培训中心：024–23924816
- 锦州First（弗斯特）授权培训中心：0416–2127766
- 西安授权培训中心：029–82666661
- 大庆北方软件园授权培训中心：0459–6046283
- 哈尔滨汉高科授权培训中心：0451–87550211
- 延边大学授权培训中心：0433–2700333
- 大连游戏工厂：0411–85875111
- 天津市汇众益智职业培训学校：022–58598600
- 天津信息技术授权培训中心：022–27402567
- 唐山电大授权培训中心：0315–7232062
- 石家庄汇睿博德授权培训中心：0311–86696100
- 济南授权培训中心：0531–82399011



光通

"实名制"怕什么?

中国的网民听说"实名制"这个词，还是2005年的事，说是和韩国2005年10月份开始在全境实施互联网"实名制"的消息。也就是说，网民们要用真实姓名和身份证号并通过验证后，才能在各网站的留言板上(BBS)"灌水"。

这一事件立即在国内网民中引起了关注和争议。人们想当然地担心网络上的自由和隐私受到这种措施的影响。实际上，"实名制"的产生恐怕是互联网在发展过程中的一种必然。因为众所周知，互联网越来越成为一种不可忽视的力量。没人知道未来这股力量会变得多大，任何一个管理者都必须思考，如何让这股力量向有序和对社会有利的方向发展。正是所谓"平衡产业和社会的利益"。

2006年3月，在重庆召开的首届中国数字英雄会上，国家新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟透露，网络游戏实名制将于2006年6月出台。网络游戏实名制据说设计了三重系统，即注册系统、查询系统和认证系统。注册系统是供玩家注册自身信息的，须确保注册信息的真实；查询系统是供家长或监护人查询未成年人所玩游戏名称及时间等内容；认证系统是供公安部门对注册信息进行认证、辨别真伪所用。

据悉寇晓伟还说："实名制肯定要纳入法律的程序中，我们会和相关法律部门进行探讨，对这一块进行改进。"

这又涉及到了立法和执法的老话题。立法合理是执法严格的保证，执法有所保障，政府的威信才能建立，才能真正起到扶植产业的作用、保护青少年成长和稳定社会的作用，否则可能产生反作用。同样是国家新闻出版总署试行的"网络游戏防沉迷系统"，在2005年12月5日进行的试运行的效果及回馈总结会上，就发现了很多在执行上意见不统一、效果不明朗、媒体怀疑和厂商作秀的问题存在。

所以涉及到"实名制"这一牵扯到实施技术相对复杂，并且具备普适性的法规，今后要走的路恐怕还很长。

写到这里，我突然想到，我们的杂志早在2000年就开始实行"编辑实名制"了。2005年起，"记者视点"和"新品初评"也开始有了记者和评测工程师的照片——目的是对出自我们笔下的文章更为负责。其实无论是"防沉迷"还是"实名制"，我相信对于只是想合理地把游戏作为休闲的玩家而言，这没有什么值得顾虑的。还是请读者朋友们来阅读我们这一期精彩的文章吧。本期的专栏评述可是记者部成员的一次全体亮相。

King@popsoft.com.cn
生铁完成于嘈杂的编辑部

活动区

“马力欧贺新春 比眼力 micro赢大奖——iQue游戏MP4有奖活动”揭晓

还记得第3期马力欧给各位读者拜年时送来的丰厚奖品吗？在经过了2个月时间的漫长等待后，今天“马力欧贺新春 比眼力”活动终于圆满地落下了帷幕。百变面孔的iQue micro掌上游戏机（也是一款包括特别定制的影音播放器之变身——超酷随身游戏MP4）、经典GBA游戏《瓦力欧制造》（中文版）等奖品也都各有归宿。出于对可爱的马里欧以及iQue micro掌上游戏机的热爱，本次活动得到了全国各地读者的热烈响应。活动组收到邮寄来的信件多达2300余封，电子邮件1148封。是2006年新年以来，本刊举办最为成功的读编活动。

读者们的“火眼金睛”当然不会放过两幅图片中任何不同之处，有些读者甚至使用了扫描仪、放大镜、剪刀等设备和工具。您可能并没有成为大奖的获得者，但是，“重要的在于参与”不是吗？！而正确的答案是什么呢？究竟共有几处不同呢？还是让马里欧在图片上告诉您吧。



图中共有五处不同

A. 此处鞭炮数量不同

B. 图中“春”字里缺少“福禄”等小字

C. 圣诞树上缺少一个红色的果子

D. 此处缺少一颗黄色纽扣

E. 此处缺少绿色和橙色的色块



本次活动主办方：iQue（神游科技）大众软件

一等奖1名：

奖品为iQue游戏MP4一套（神游micro主机+iQue影音播放器）

天津 朱江



二等奖2名：

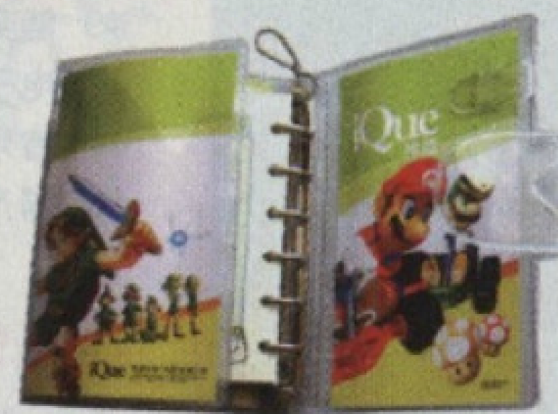
奖品为iQue经典GBA游戏《瓦力欧制造》（中文版）

黑龙江 姜涛　河北 王鹏

三等奖20名：

奖品为iQue水晶笔记本一册

江苏	王云芳	北京	姜淑芳	内蒙古	吕磊
安徽	王一杨	上海	叶勤	重庆	罗凌
云南	刘峰	北京	张凯	福建	吴杰
辽宁	毛宁	湖南	谢艳平	云南	包海盟
河南	许亮	湖北	张伟	上海	单冬英
甘肃	班方毅	广东	毕磊	贵州	刘大卫
四川	周斌	湖北	李恒		



幸运读者区

本期TOP TEN信投和网投幸运读者，将获得由搜狐公司提供的刀剑、骑士小狐狸一件

山	西	郝世鹏	山	东	王玥
天	津	张荣兴	江	苏	陈卫国
河	南	王卫强	黑龙江		刘建业
江	苏	孟凡荣	山	东	高洁
陕	西	郭文元	湖	北	李映辉
河	南	刑志强	河	北	段常珑
山	东	许一飞	浙	江	叶林烽
湖	南	罗龙星	四	川	张兆兴
辽	宁	马涛	吉	林	高文海
广	西	许莉	贵	州	张鹏



本期手机投票中奖者

131××××2617
132××××9767
133××××1626
135××××1585
138××××0676

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

2005年16～24期评刊幸运读者，将获得金山杀毒软件2006年版一套

河北	贾涛	江苏	王晓泉	河南	金启航
天津	雷天俊	黑龙江	刘才源	云南	刘强
安徽	张进宝	湖北	文风	福建	王定山
广东	蔡潇潇	广西	林广茂	山东	赵俊杰
云南	刘安	吉林	周凡	上海	陶博众
福建	魏青	新疆	苏道明	重庆	张蕴真
贵州	向前	天津	陆道平	北京	孟庆
江西	刘嘉明	浙江	汪海	辽宁	邓涛
河北	张素	江苏	李培根	湖南	薛杰
四川	徐鸿飞	河南	陈冠杰	四川	韩云海
贵州	刘锐	北京	麦杰	北京	张志新
河北	路明	甘肃	郝晓斌	湖北	李德全
陕西	王志	上海	谢敏	新疆	黄磊
河北	吴波	江西	胡佳欣	湖北	汪涛
山东	向云帆	辽宁	刘彤	吉林	甘恬
山东	孙勃	安徽	王琦	广东	李鹏
湖北	张向宇	吉林	伍文修	河北	李阳
北京	曹敬德	江苏	党为国	山东	何洁
内蒙古	赵洪杰	湖北	朱龙	安徽	刘伟
江西	王振奋	新疆	余皓	河北	史云鹏
山东	张志彤	辽宁	盛正华	山东	张啸天
新疆	张仲麟	江西	高兴	湖南	伍上元
四川	林海	浙江	李扬	湖北	张俊
河北	舒风清	四川	张超	黑龙江	朱望
重庆	王鸿儒	云南	卢俊华		
山东	李芳	广东	王国豪		
广西	张荣	辽宁	于彬彬		
新疆	陆艺佳	北京	庄重		
湖北	章辛	陕西	潘长和		
广西	杜健	甘肃	王晋津		
广东	李玲	湖南	张宇		
浙江	李睿聪	贵州	蔡学智		



下期预报

专栏评述：科技界的风波

硬件评析：PC高清视频跟我玩

攻城略地：三国志11

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王棐 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 何先进
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年04月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第08期 总第217


pcik.catv.net
大幕拉开
超级评选
超级武王
破天一剑
中广网
WWW.CATV.NET
晶合
MAGICS
客服电话：010-63938220
邮　箱：games@pcik.com.cn



准备好了吗?

足球热情即将爆发。你，将要晨昏颠倒，茶饭不思，体温不下37度2。

准备好了吗?

几十场不容错过的比赛，等你吼、骂、笑、哭。来一块士力架解决饥饿，看球也是体力活!

准备好了吗?

光看不练不够酷，拉上三五死党，街头巷尾，都是赛场！来一块士力架，随时随地，身饱劲足!

准备好了吗?

登陆www.snickers.com.cn，参加网上足球大比拼！饿了来一块士力架，不拿大奖不罢休!

备战2006夏，要的就是士力架，够饱够劲!

够饱够劲 踢爆激情

数字化，更精彩
——CCBN 2006在京举行

■本刊记者 龙猫



数字、高清和IPTV是CCBN上的主要展出内容

2006年3月21日~23日，第14届中国国际广播电视信息网络展览会（CCBN 2006）在北京中国国际展览中心举办。此次CCBN的主题以数字高清为中心，共设立主题展区15个，分别是有线电视展区、数字电视展区、视音频展区、网络电视展区/移动电视/手机电视展区、卫星与运营商展区、电缆展区、发射展区、材料与元器件展区、测试展区、电源防雷展区、影视灯光音响展区、数字视听与家庭网络展区、视频会议与监控网络展区、数字娱乐与互动游戏展区、国际基础教育信息技术展区。参展厂商达1000家，覆盖国展中心12个展馆，展出面积达6万平米。

在3月20日举行的CCBN 2006主题报告会上，国家广播电影电视总局副局长张海涛作了主题报告。张海涛在会上表示，数字电视传输标准政策将于2006年内出台，并在全国统一标准，这将对数字电视传输、手机电视等领域起到决定性的影响。他强调，对于广电行业来说，标准的统一十分重要，包括手机电视在内的移动多媒体也要统一标准，并且要向下兼容。中、洋标准混战的局面对国家广电行业的发展极为不利，而如何提高自主创新能力这一问题更要放在首位。

除数字和高清技术外，网络电视、移动电视和手机电视也成为CCBN 2006的重要展出内容。在CCBN 2006期间，还举行了年度国家广播电视科技奖励颁奖仪式：国家广电总局年度电视节目技术质量奖（金帆奖）和年度广播节目技术质量奖，以及2005年中国电影电视技术学会“电视美术、灯光设计工程奖”颁奖。该系列奖项已举办多届，在广电业内引起了强烈的反响。


展会上种类繁多的数字机顶盒产品


半月看点

“电子环保亭”落户中关村

近日，位于鼎好电子商城地下二层的中关村维修城开展“感动你我，以旧换‘心’”活动，设立回收电子产品的“电子环保亭”，进行电子环保的宣传与电子废旧物的回收。电子环保亭自2006年3月起，面向全社会开展电子废旧产品回收工作。凡在3月15日至4月15日期间，到鼎好电子商城电子环保亭出售废旧台式机、笔记本电脑的顾客，将按照《电子环保亭：电子废旧品回收价格》进行定级并支付相关回收费用。出售者可成为9.7电子环保荣誉会员，并获中关村维修城免费提供的“爱心服务卡”一张，同时还可获得电子环保纪念品一份。另外，凡将废旧电子产品无偿捐赠给“电子环保亭”的顾客，将获得《捐赠证书》及价值4800元的“电子图书”一套。

记者点评：回收“电子垃圾”是好事，不过回收之后去向如何值得关注。

鑫谷06年全线产品亮相

2006年3月11日，鑫谷在北京召开了“引领大功率”产品发布会，并发布了4款速核系列电源：速核325PQ、速核



530PQ、速核535PE、速核535PE超频卫士。输出功率为：速核325PQ额定输出250W、速核530PQ为300W、速核535PE和速核535PE超频卫士均为350W。4款产品全部采用大风扇散热设计，PE系列更采用14cm超大尺寸散热风扇。其中的重点产品速核535PE超频卫士搭配了鑫谷的“超频保护”功能，会在关机后持续为CPU散热器供电5分钟，从而使CPU得到充分散热。鑫谷今年还将推出宙斯盾850EPS，额定输出功率750W，最大输出功率850W，提供多达4路12V输出。

戴尔推出“软件通”服务

2006年3月13日，戴尔公司在北京宣布面向中国市场推出一项基于电话的增值技术支持服务——戴尔软件通（HelpDesk）。戴尔软件通服务为家庭及小型商业用户提供电话支持服务，帮助用户解答有关软件、操作系统、病毒故障/间谍软件去除以及外设运行方面的问题。具体支持服务包括：覆盖近百种行业标准应用软件，包括数据库、电子邮件应用软件、图形图像软件、组件、电子制表、套件设置、文字处理等应用；工厂安装或者用户自行安装的软件、病毒和间谍软件去除的操作步骤，配置并安装戴尔外围设备等。

美讯智推出间谍软件终结者

日前，专业电脑安全软件企业SurfControl正式在国内推出独具特色的分层式防护产品——企业安全盾（Enterprise Threat Shield，ETS）。至此，SurfControl已拥有了包括邮件安全网关、网页过滤系统以及反间谍软件在内的3条产品线。该产品提供了4种风险数据库：间谍软件、即时通信、点对点应用和电脑游戏。数据库由SurfControl遍布全球的内容专家小组提供的Adaptive Threats Intelligence服务获得不断的更新与维护。此外，企业可根据业务需要创建自定义的或某一特定行业的风险数据库。通过对关注的网络应用创建数字签名，诸如未授权的软件，企业可定义自己的防御策略，满足最严格的管理与控制要求。

“IT人才育英培训工程”启动

■本刊记者 劳劳客

2006年3月17日，中国信息产业商会在中国科技会堂成功举办了“IT人才育英培训工程”启动仪式。该人才培训工程得到了国家教育部高等教育司、科技部高新技术发展及产业化司和信息产业部电子信息产品管理司的指导和支持，由中国信息商业商会主办，北京西达培训有限公司承办。北京软件与信息服务业促进中心、北京高校就业管理中心、清华大学、北京大学等高等院校、部分地方软件园和国内外IT业界知名厂商，以及全国电子信息系统推广办公室设在各地的10个培训中心等众多合作伙伴的共同参与和支持。中国信息产业商会会长张琪司长在发言中谈道：“‘IT人才育英工程’致力于构建人才培养的开放式平台，完善的培训与服务体系，为社会培养并输送高素质、高技能的人才，解决中国IT人才链的断层问题。首先面向大型IT集团公司及重点企业的人才需求，进行定向培训和需求对接，服务于高等院校的应届毕业生。同时为广大中小IT企业及大行业用户的IT在职人员进行继续教育培训，提升员工的技术业务素质和管理经验，构建面向IT工作岗位的职业技能实训体系，为产学研各方面提供优秀的别具特色的人才服务。”教育部高等教育司有关领导对IT人才育英培训工程表示积极支持，并讲道：由于信息技术是一门实践性很强的学科，而且发展变化快，知识和技能更新频繁，所以我们鼓励和支持中国信息产业商会采取以技能培训和岗位实训为特色的培训模式，加快实用型专业人才培养。教育部前不久召开了职业教育工作会议，对职业教育提出了新的要求。此外，北京市政府相关主管部门、清华大学、北京大学和北京金山软件股份有限公司的领导也发表了演讲，表达了对IT人才育英工程的支持。国内外IT业界的众多合作伙伴，纷纷表示积极支持和参与该项人才培养工程。P



投资合作

联想携手CompTIA



2006年3月14日，全球IT领域最大的计算行业协会CompTIA和联想集团在北京召开新闻发布会，宣布联想将采用CompTIA A+认证作为联想产品售后服务工程师的技术认证标准和上岗资质许可。CompTIA A+认证是全球公认的IT硬件维修技术能力认证标准，全球最大的认证考试机构普尔文公司将负责CompTIA A+认证的考试工作，而联想旗下的阳光雨露信息技术服务公司则负责提供认证前的培训。据悉，目前已有50名联想工程师通过了认证考试，首批600名工程师的认证工作将于2006年底前完成。

记者点评：走出国门之后，联想也期望自己的服务与国际标准接轨。

斯普林合力技嘉服务器

日前，一直致力于无盘网络技术开发与维护的重庆斯普林公司宣布和技嘉科技联手，正式进军服务器市场。斯普林公司将依托自身的无盘网络软件技术，整合技嘉科技的服务器产品，组建无盘网络整体解决方案，向重庆的学校、网吧等行业推广。无盘网络技术是一种没有硬盘等存储设备的电脑终端，通过网络存储管理器、服务器、以太网络传输等模拟硬盘读写。无盘系统因为其成本更低，维护、升级和管理更加简单，而受到教育系统、网吧、政府等行业用户的欢迎。



上市信息

明基发布Joybook笔记本电视

2006年3月14日，明基（BenQ）在北京正式发布了笔记本电脑新品Joybook S61/S73系列“笔记本数字电视”。该系列均采用最新Intel迅弛双核移动计算技术（NAPA），配备UltraVivid技术超亮镜面宽屏，拥有独特的回音噪声消除系统及加大式曲面舒压键盘。其中S61为12.1英寸宽屏机种，1.5kg超轻巧机身，参考报价14 980元（选配数字电视卡加1000元）。只要打开内置电视卡（选配）的Joybook S61或S73，接上专用电视天线，就能随时观看、录制高清晰数字电视节目。

记者点评：移动和便携之外，娱乐化也越来越被笔记本厂商看中了。

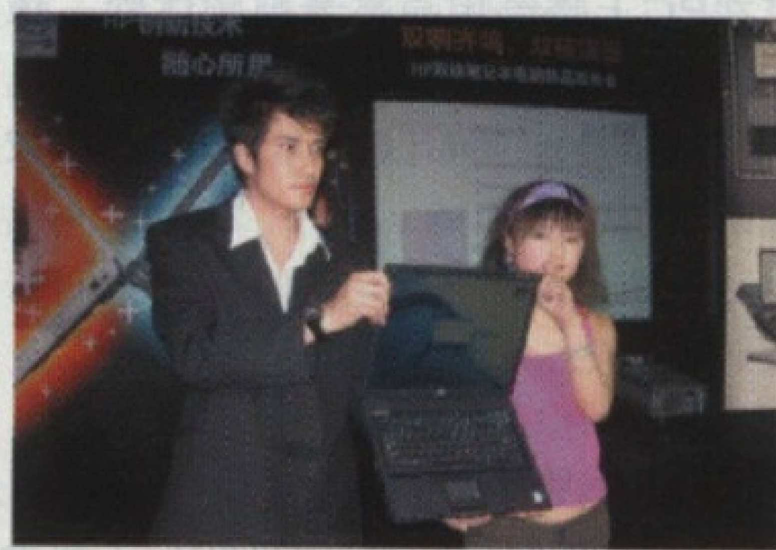
同方笔记本携手AMD推出K210

近日，清华同方与AMD开展战略合作，推出了基于AMD Turion（炫龙）64移动计算技术的12英寸轻薄宽屏笔记本——超锐K210。该产品采用Turion 64平台，搭配ATI芯片组，主频为1.8GHz；采用200流明的高亮12.1英寸绚丽宽屏，镁铝合金外壳，前端薄至24mm；含8芯电池重量为2.15kg，待机时间4小时。**参考价：7999元。**



HP发布3款“双核”笔记本

2005年3月13日，HP公司面向中国市场发布了3款采用英特尔“双核”技术的笔记本电脑，分别是商用HP Compaq nx6320系列，消费类HP Pavilion dv1600和HP Pavilion dv5100系列。HP Compaq nx6320采用14.1或15英寸显示屏，结合HP超大容量电池，可将使用时间延长到15小时，并配有指纹感应器等安全系统。HP Pavilion dv1600系列内置130万像素摄像头，配备Altec Lansing音响，带有双耳机插孔及增强型遥控器。HP Pavilion dv5100采用15.4英寸超亮宽屏及显存为256MB的NVIDIA GeForce Go 7400显卡，还配置了具有



双赢共生
——冠捷科技AOC品牌销售经验谈

■本刊记者 冰河

2005年末的一个大事件，是冠捷科技收购了行业内赫赫有名的飞利浦OEM显示器事业部。在并购案完成之后，冠捷科技的显示器研发和生产技术登上了一个新台阶。但仅仅有了优良的产品还不够，如何将产品和服务传递到消费者手中，这是所有企业都需面对的关键问题。2006年伊始，冠捷科技旗下易美逊、AOC和Topview三大自有品牌的销售量继续保持良好的增长势头，占据了中国地区销量第三的位置，其中液晶显示器的出货量达到了全国之冠。如何消化并购带来的实力和问题，如何保持消费者对冠捷品牌的良好认知度？2006年3月11日，北京酒仙桥11号冠捷科技总部大楼中，冠捷科技AOC品牌销售总经理周伟君接受了本刊记者专访，畅谈了冠捷科技的共赢之道。

《大众软件》：能否简单介绍一下AOC的渠道服务体系？

周伟君（以下简称周）：AOC目前的渠道和售后服务体系是省会代理制，省会为区域的独家代理（某些地区还存在着多家，这要看各个地区的状况）称为平台。这里有很多变数，所以不称独家代理，而称省会为平台，以省会为区域的平台制。在全国分为11个大区，相应设了11个“区长”，基本上一个区长管辖有3到5个这样的省会城市。每个省会设业务代表，称为“省长”。“省长”属于AOC内部团队组织架构。11个大区包括，东南、华南、华东一、华东二、东北、西北、西南一区、西南二区、华北一、华北二、华中。



冠捷科技AOC品牌销售总经理周伟君

《大众软件》：这个“省长”的具体职能是什么呢？

周：“区长”的主要任务是组织销售，而“省长”则是协助渠道体系落实我们的销售和售后服务政策，审核市场服务政策的执行情况。AOC的渠道建设之初就是以省会为中心搭建，考虑到随着竞争日益激烈，销售利润越来越薄，无论是产品还是售后服务，到了下面都一定会变形，所以“省长”的任务看似无所事事，但实际上是很关键很繁重的。

《大众软件》：仅仅依靠纪律无法保证渠道服务体系的优良运转吧？

周：的确如此，正如市场销售需要企业研发的推动，更需要市场需求的拉动。保证销售和服务体系的活力，不仅仅依靠严格的渠道政策，最重要的是政策中“双赢共生”的概念。我们要求渠道商时刻为消费者的利益考虑，同时AOC业务销售和服务部门也要为渠道商的利益考虑。如何迅速提供产品更换和维修服务，如何帮助销售商规避产品换代的积压风险，如何开展培训提高销售商的素质，在我们的具体政策中都有明确的规定。有法可依，有据可查，“省长”的工作实际上明确而简单，剩下的只需要执行。P

光雕（LightScribe）技术的DVD双层刻录光驱，可使用图形和文字创造个性化的DVD或CD封面。

NVIDIA推出GeForce 7 GPU

2006年3月10日，NVIDIA公司在北京宣布推出GeForce 7系列图形芯片（GPU），包括旗舰产品GeForce 7900 GTX、高端产品GeForce 7900 GT以及中端产品GeForce 7600 GT。PC用户可利用GeForce 7系列实现1920×1200甚至更高的分辨率。此外，GeForce 7900和7600全面支持微软DirectX 9.0 Shader Model 3.0以及NVIDIA PureVideo高清视频处理技术，实现硬件H.264格式解码，可在PC上带给用户高清视频体验。该系列GPU还支持NVIDIA Quad SLI技术，可为一个系统配置4片GPU，以最大限度提升系统的图形性能。

记者点评：NV升级换代了，大家准备好银子吧。

丽台推出WinFast TDH显卡

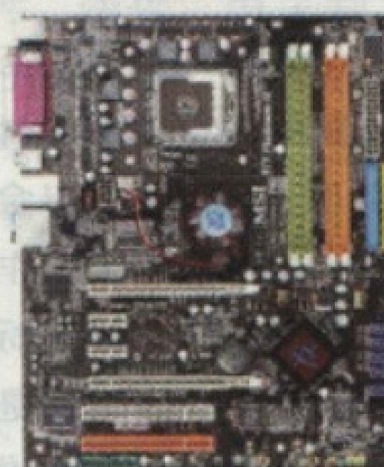
丽台科技于2006年3月13日正式推出



中端显卡WinFast PX7600 GT TDH。该产品采用NVIDIA最新推出的GeForce 7600 GT图形芯片，使用目前最先进的0.09微米制造工艺，拥有12条像素管线设计，搭载GDDR3高速显存（核心/显存工作频率分别为560MHz/1400MHz），并拥有256MB/128bit显存规格。此外，还全面支持高清晰H.264影片硬件加速功能。H.264为新时代的数字影片编码规格，除可提供极高的数据压缩比外，较以往的编码规格更能兼顾影片的质量并提供HDTV般的高画质。

微星推出975X Platinum主板

近日，微星科技发布了基于Intel 975X Express芯片组的975X Platinum白金板。该主板支持1066/800MHz FSB和DDR2-667内存，带有2个PCI Express ×16插槽，支持CrossFire技术。



可搭配Intel Pentium EE、Pentium D，以及最新的核心代号为“Cedar Mil”及“Presler”的系列处理器。支持7.1声道HD音频解码以及光纤和同轴电缆的数字输出，ICH7R南桥整合了支持Raid 0、1、5、10等技术的Raid控制器。MSI CoreCell技术可实时调整电压及风扇转速，并可通过Live Update 3自动下载最新的BIOS及驱动。

精英推出Intel Viiv主板



精英电脑于2006年3月26日正式推出最新一代支持Intel欢跃Viiv技术的Intel 945G芯片组主板——精英945G-M3。它采用无铅工艺，完全符合欧洲最严格的RoHS无铅标准。和过去的945P主板相比，精英

Philip Hickey：信息安全是个人安全防护的要点

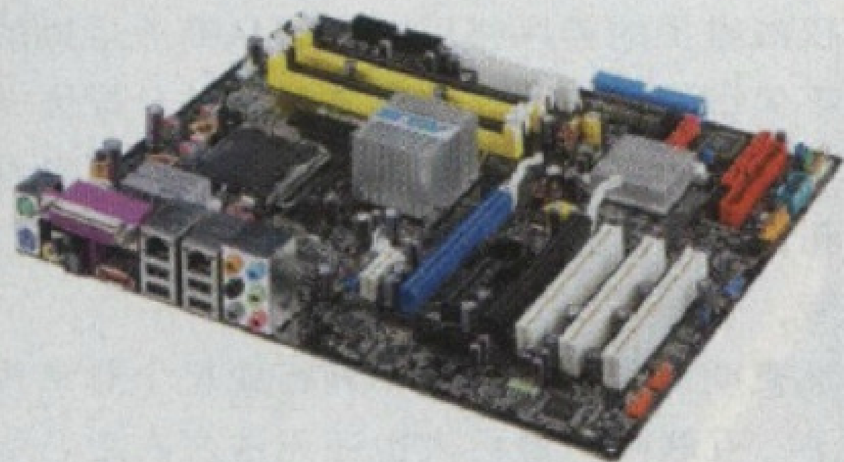
■本刊记者 劳劳客

近日，本刊记者走访了赛门铁克公司，与该公司亚太区的产品市场经理Philip Hickey先生以及赛门铁克中国的技术总监郭训平先生，探讨了有关安全产品在亚太区的发展方向。Philip Hickey首先谈道：“我们有两个品牌。第一个品牌就是赛门铁克，它是同企业有关的，如政府、金融机构和公用设施。第二个是在消费品市场上，我们的品牌叫诺顿，它保护着3.7亿台机器。我们在网络犯罪战争中所使用的主要武器叫做DeePSight，它包括4万个注册的传感器。这些传感器在世界各地检测网络运行，而且是每周7天、每天24小时不停地监视着。我们认为，50%上网的电脑是没有受到保护的，而这些 电脑将会受到袭击。我们如何知道呢？我们做了一个实验，拿出一台新的个人电脑放到网上冲浪一个小时。这一个小时之间，我们在这台电脑上发现了385个不速之客的软件。只是在一个小时之内就发现了这么多。”

紧接着，他指出了目前个人安全在网上交易时最容易处于危险当中。他指出：“根据赛门铁克在线对欺诈的调查，在2400份调查中，96%以上的用户正在共享他的个人信息，比如有38%的人在互联网上共享他的银行或者是投资账户的信息。但是，对于非常满意度只有29%～30%的人表示满意，约71%的人对此都不满意。而根据联邦贸易委员会的信息观察，2005年至少有130起大规模数据泄露事件发生，超过5500万的美国人面临潜在的身份被盗用的危险。身份被盗用的受害者们，几乎花费了3亿小时来试图修复损失。它所给用户带来的最大损失是对用户信息的丧失，最终殃及了我们创建一个数字环境的信息。”由此，郭训平先生指出了赛门铁克接下来的主要目标在于：“对于安全的定义我们需要有一个新的定义。大家知道安全是为了什么？安全实际上就是为了保护我们用户在进行所有操作过程中的安全性、可靠性和可用性。如果你用电脑做交易，我要保障交易的安全；如果你用电脑存储机密的信息，我需要保护你存储在电脑中机密信息的安全和可用性。”P

945G-M3拥有高整合的特点，不仅集成了Intel GMA950高效能显示核心，还添加了最新的High Definition音频芯片。

华硕975主板震撼上市



华硕科技旗下基于Intel平台最高端975芯片组的主板——P5WD2-E PREMIUM近日正式上市。该产品采用黑色PCB板设计，可全面支持1066MHz前端总线和双核心Presler处理器。提供3条PCI插槽，支持ATI公司的双卡互联方案——交叉火力，2组PCI Express ×16以蓝黑两色区分。而在两条PCI-Express ×16插槽之间设计的两组共4颗智能切换芯片，代替了烦琐的插卡切换设计，使用户可在主板上方便地任意调节BIOS，而且能实现多屏输出功能。

市场参考价：2488元。

希捷推出数字监控系统硬盘

2006年3月16日，希捷科技宣布推出其专门针对商业数字监控录像系统进行性能优化的硬盘——SV35系列，有160GB、250GB和500GB三种容量，于2006年4月开始发售。SV35既具有台式机硬盘的性能，又为数字视频录像提供了专门功能：支持ATA7命令集，可将读写模式调整为视频模式或数据模式。视频读写注重流的可靠性，而数据读写则注重数据完整性。此外，还具有实时节电特性，支持硬盘在非活动状态停转进入节电模式，可减少系统发热，提升系统整体可靠性。



促销新闻

升技启动“全明星经销商”活动

2006年3月13日，升技主板联合核心经销商共同启动了“新升技全明星经销商在行动”特别活动。作为这次为期4个月活动的第一步，升技特别将旗下的“明星”产品——NV8主板市场售价降至598元，以此来回报广大合作伙伴和DIY玩家的长期支持。

金达机箱促销飓风行动拉开帷幕

为了感谢广大用户对金达品牌的支持和厚爱，金达特举办本次以“生活由我，风行天下”为主题的金达产品飓风促销大行动。促销采用刮刮卡的形式进行，活动对象为所有金达机箱的消费者，产品线涉及金达机箱各个系列。只要消费者购买了金达液晶伴侣系列、飞越系列、飞腾系列、飞翔系列、网吧系列、飞龙系列等机箱，都会自动获得一张刮刮卡，100%中奖，最高奖金为500元整。



Cookie被用来在用户浏览Web页面时存储其相关信息。它的概念就像在提供鸡尾酒的舞会上给你加了标记一样，你可在会场内漫游、喝酒、跳舞，只要你有标记，你的进出等活动将不再需要工作人员的验证。同样，Cookie也能使Web服务器记住你、你的口令、兴趣、使用习惯等等。但是，真正使Cookie陷于争论漩涡中的，不是它包含的内容，而是它存在的地点——你电脑的硬盘之中，而Web服务商们则是通过读取你硬盘中的Cookie文件来获取信息的。就这样，一方面Cookie的确方便了我们的日常上网活动，另一方面我们也必须为这种方便付出安全性降低的代价，况且Web服务商们基于Cookie的信息搜集通常是在用户不知情下进行的。目前，IE、Netscape以及Mozilla等主流浏览器都能通过相关设置来禁止Cookie。但是这之后往往为我们带来另一个问题——易用性大不如前，比如我们不得不为了登录BBS而反复进行登录操作，而这在有Cookie时是不需要的。

80后、纯文学与相声

■本刊记者 冰河



这个题目恐怕各位看了不知道什么意思，其实题目中的3个看上去东拉西扯的名词实际指的是3个人：韩寒、白烨、郭德纲。韩寒是谁，估计很多人都知道。郭德纲是谁，那知道的人更多。这白烨是谁，估计知道的人就不多了。把这3个人放到一起倒也不是没有根据。首先，他们都很有名气，当然白烨的名气主要集中在一定的行业范围内，他是"著名文学评论家"。其次，这3人最近都忙着在网络和各种媒体斗嘴仗。韩寒和白烨已经消停下来了，郭德纲正当红，想不说话也不行。最后，从事情的过程来看，文学圈两人斗嘴嘻笑怒骂好似相声，相声界众人说唱峰回路转赛过文学。所以把他们放到一起还是挺合适的。

说了这么多，恐怕还是有人不清楚到底是怎么回事。韩寒和白烨的纠纷，始于博客这个互联网上红得一塌糊涂的新事物。究竟是谁先开火，现在相互指责已经成了糊涂账。不过形势是很分明的，白烨从文学前辈和评论家的身份出发，点评韩寒的文字"不够地道，只是个文学票友而已"。而韩寒则不讲之乎者也，一阵冷嘲热讽，说了许多让白烨觉得"很不文明"的话，于是口水开始脱离文学，不着边际地发展。用韩寒的话说是：把正儿八经好好的、深刻的"文坛的迂腐肮脏，评论家的道德问题，前辈倚老卖老抬高文学门槛固步自封并残害文学青年"争论引到"小朋友该不该说脏话"上。简单地说，就是文学已经不重要，文学的道德如何才是关键。两个人都在自己的博客上自说自话，并不直接交锋，颇有些当年"大字报"的风骨。不过总有热心人来往传递各种小道消息，不住煽风点火。到了最后白烨干脆关了自己在新浪上的博客，言明"不和你玩了"。而韩寒发了一篇总结之后也不再穷追猛打，摆弄赛车去了。

至于郭德纲遇到的麻烦，恐怕大家知道得比我还清楚。郭德纲投身相声数十年，支撑德云社也有10年，在最近暴发户般红起来之前过得颇为惨淡。正因为如此，骤然大红大紫引来的风波也格外多。先是有人揭发他早年伪造发票贪污公款，随后也有同行指责他"跳门"（从一个师父转投另一个师父门下）有违道义。两顶有关道德的大帽子扣下来，身败名裂是为时不远了。郭德纲也没有多分辩，只是承认自己18岁时的确伪造过发票报销。错了就是错了，"到死也不会忘记这个教训"。至于"跳门"，他现在的师父，著名相声表演艺术家侯宝林先生之子侯耀文出面澄清"相声界的师父必须要经过荐师、带师、投师3个步骤，他过去只是有老师而已。老师可以有很多，师父只有一个"。虽然目前指责不断，不过郭德纲在各种媒体上依旧频繁露面，德云社演出的门票依旧一票难求，据说是"锣鼓喧天、红旗招展、鞭炮齐鸣、人山人海，场面那是相当壮观……"互联网上郭德纲的相声下载量不但没见下滑，反而更加火爆了。

两场争执到底谁是谁非，恐怕没有几个人能给出公断。不过其中反映出的一些现象颇值得寻味。韩寒和白烨的争论，文学不文学却也无关紧要，只是到了后来两人都从道德上入手，就很有互联网时代的拍砖之风。可惜白烨终究年长一些，不明白互联网对战的秘诀所在。现在的互联网生态和传统社会的制约法则大相径庭，网络的出现已改观了许多传统的人际关系，使年轻一代的处世态度和年长者不一样。"知名文学评论家"们所处的那个文学圈更多的是传统的人际社会，权威在其中的地位是最重要的。不同权威构成一个谱系清晰的差序格局。如此环境下，前辈说话后生小子难以置疑。这权威的来源有自身德才让人信服的因素，但更多时候是因为处于圈子的"权威"有着很强的资源控制能力，不按规矩办事就可能立刻无立足之地。同样的格局同样存在于音乐、美术、IT圈。因为传播渠道的限制，传统的职业生态圈传承是紧紧建立在人身依附关系上的。权威发了话，即使有不对，小子们为了权威的尊严和自己的饭碗也要低头。

可惜互联网是个"没人知道你是条狗"的地方，虽然网民们也是写着汉字长大的，吸取过传统文化的养分，但这种上下师承关系不再明确的情况，导致他们也不太在乎各位权威维护的差序格局。在遵从商业规则的情况下，谁也不欠谁的，彼此之间有主导利益分配方式的契约关系，却再也不用顾及什么"提携之恩""老师面子"。白烨和许多帮腔的老一辈学者最后悻悻而去，正是吃了这个亏。

郭德纲显然更明白这个道理。相声行业是个非常传统和专业的圈子，互联网力量再大也还无法左右之。所以略作解释之后，由官方和权威来替自己分解，不但反击了对手的指控，自己更显得高风亮节，"品性不端"的大帽子甩得远远的。

自从三国时袁绍讨伐曹操，命陈琳写檄文开始，中国人就习惯从个人品德入手，彻底将对方的论点和个人声誉一同打倒。陈琳从曹操的祖宗三代挖起，将曹操的家世品性贬得一钱不值。可最后曹操还是赢了，陈琳一句"箭在弦上，不得不发"也糊弄了过去。曹操一阵大笑反而成就一段佳话。如今的互联网刨人祖坟的本领依旧，可惜曹操和陈琳那样有心胸有头脑的人，是越来越少了。

扯什么文学，说相声去吧。



【样张对比——数码单反与消费类数码相机的梅雪之争】



佳能 350D ★★★★



尼康 D50 ★★★★



奥林巴斯 E-500 ★★★★



奥林巴斯 E-300 ★★★★



富士 S9500 ★★★



佳能 Pro1 ★★★☆



索尼 R1 ★★★★



理光 GRD ★★★



奥林巴斯 SP-350 ★★★

评测文章详见本期第37页

闯入大气层的20英寸宽屏
——优派VA2012w LCD

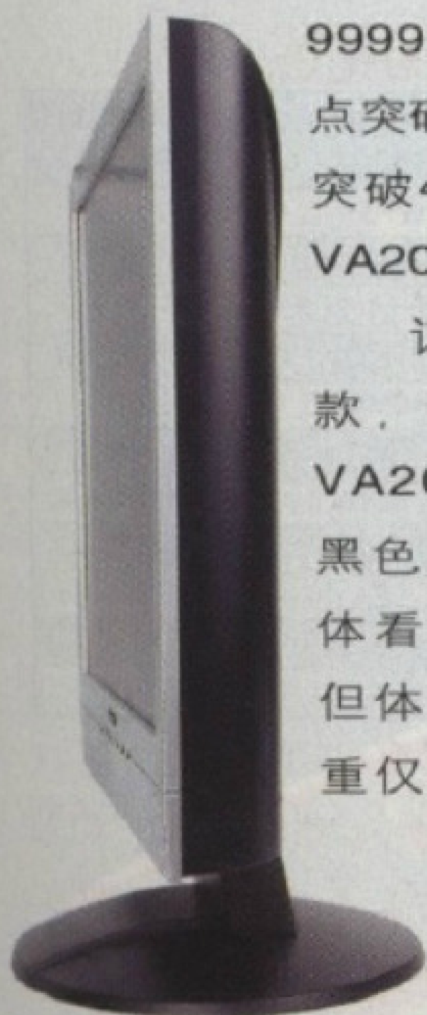
■晶合实验室 小虫



厂商： 优派（ViewSonic） **上市：** 2006年2月
售价： 3388元
附件： 快速安装指南、驱动及软件光盘、保修卡、电源线、D-Sub/DVI-I信号线
推荐： 中低端数码家庭用户 **咨询电话：** 800-820-3870

进入2006年后，网络上可下载的HDTV格式电影数量较年前明显增加，宽带网用户不用开通昂贵的高清数字频道即可享受到高清视频。由于高清视频绝大多数采用16：9显示比例，使宽屏成为继响应时间之后液晶领域新的热点。

不过2006年之前宽屏LCD很难进入普通用户视野，19英寸产品1440×900的分辨率和1920×1080的HDTV标准还有相当距离，真正满足1080P的23英寸以上产品价格过高（最便宜的戴尔2405FPW报价也高达9999元），因此20英寸产品成了厂商的重点突破对象。一些品牌的20英寸宽屏新品已突破4000元，真正进入主流市场，优派VA2012w就是这样一款产品。



该系列有VA2012w和VA2012wb两款，VA2012wb是黑色，优派送测的VA2012w则是银色。这款银色产品采用黑色底座和背板，曲线的应用很少，总体看上去简洁、朴实。它集成变压器，但体积和重量控制得相当出色，实测净重仅5.48kg。

VA2012w采用20英寸TFT面板，最大分辨率为1680×1050/60Hz（WSXVGA）、点距0.258mm、可视区域433.4cm×270.9cm（16：10）；对比度典型值600：1、亮度典型值300cd/m²、左右可视角度160°、上下可视角度145°、整体响应时间8毫秒。它提供了D-Sub/DVI-I双输入接口，内置扬声器，通过了TCO'99认证。与同系列19英寸的VA1912w相比，VA2012w的可视面积增加11.5%，分辨率提高36.1%，由于屏幕点距更小（VA1912w是0.285mm），VA2012w的字体显示虽然相对小一些，但明显更细腻。

显卡VGA输出到LCD上会经历数→模和模→数2次转换，在高分辨率下画质有明显损失，因此我们建议使用大屏LCD时尽量用DVI输入。VA2012w的sRGB模式色彩显示较准确，推荐使用，但亮度、对比度偏高，建议用户在显卡驱动里（sRGB下无法通过硬件调整）将亮度、对比度调低一些，否则很容易造成视觉疲劳。VA2012w的亮度均匀性和色彩一致性表现相当不错；视角方面，左右偏离45°以上即观察到屏幕另一侧有明显亮度变化，上下视角更明显；亮度方面VA2012w有非常好的表现，所有灰阶都可再现，稍有不足的是纯黑色有点发灰，高对比度表现出色，低对比度相对差些；VA2012w的色彩表现较清淡，色彩还原准确但不够厚重，黑白照片的层次感明显欠缺。对一款采用6bit面板的显示器来说，VA2012w的2D输出质量是令人满意的。

日常上网、办公方面受益较大的是Excel操作，在默认设置下VA2012w可显示23个Excel列，可大大提高大型表格的处理效率，在进行2个窗口的内容比较时，宽屏也有明显优势。游戏方面，支持宽屏的《魔兽世界》等游戏自然有很好的效果，不支持宽屏的游戏也可设定为1280×1024，显示器的垂直分辨率也完全够用，而19英寸宽屏显示器就没那么方便了。高清视频观赏是VA2012w的强项，画面非常细腻，特写人物面部的毛孔清晰可见，画面暗部细节丰富，整体效果明显强于19英寸宽屏。



作为一款20英寸宽屏LCD，优派VA2012w应付720P视频绰绰有余，虽然仍达不到1080I/P的要求，但效果明显强于19英寸宽屏LCD。在支持“Full HD”（1920×1080）规格的23英寸以上产品短期内不会进入主流的情况下，20英寸是一个价格和显示质量兼顾的规格，这些原本定位高端的产品除视频外，在其他方面也会有较出色的表现。P

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★★

GeForce 7全面铺开
——GeForce 7900/7600系列登场

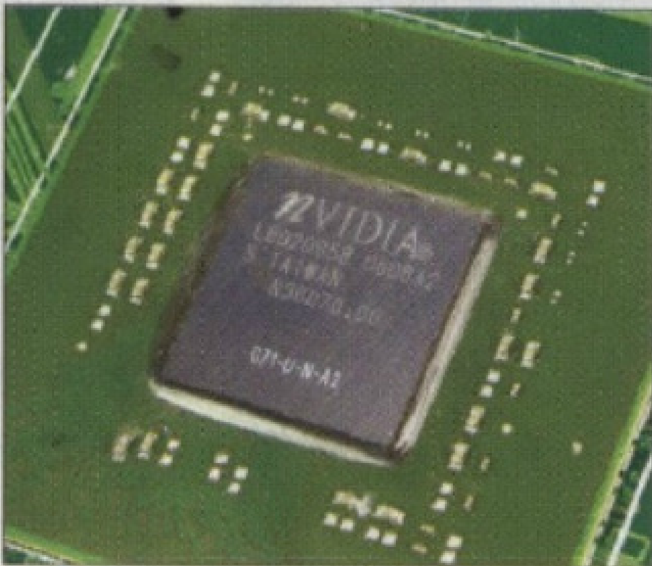
■晶合实验室 魔之左手



厂商： XFX（讯景）
上市： 2006年3月底
售价： 5999元（7900GTX）
1700～1900元（7600 GT）
附件： 驱动及工具光盘、各种数据连接线、说明书
推荐： 发烧级游戏玩家/中端玩家
咨询电话： 020-38731260

从2005年末到2006年初的这段时间里，NVIDIA的产品线较为稳定，而相对来说，ATI的新产品则给人留下了更深刻的印象。后者在不长的时间内接连推出了两代顶级产品及一条完整的高中低端产品线。为应对ATI的攻势，也为了完成自己曾宣称的半年一次产品升级，NVIDIA在2006年3月终于推出了最新一代的显示芯片。

随着ATI产品先全面转向Shader Model 3.0标准，并重新定义了高中端产品性能标准，NVIDIA对整条产品线进行了更新，最高端的G71（GeForce 7900）、中端的G73（GeForce 7600）和低端的G72（GeForce 7300）将分别应对RADEON系列的挑战。新的G7X系列产品的最大变化之一，便是采用了更为先进的0.09微米制造工艺，这使其功耗和发热量得到了更好的控制，同时也带来了核心面积的减小和成本的降低。这在中端的G73系列和高端的G71系列上表现得更明显。



G71（GeForce 7900）图形芯片

GeForce 7900是一款改进自G70（GeForce 7800）的产品，从官方的技术规格上看它们的功能没有明显差别，不过受益于制造工艺的进步，功耗和发热量的降低让GeForce 7900可轻易达到更高的核心频率，而在优化设计之后，其晶体管数量甚至比7800有一定减少。

顶级显示核心规格对比表

显示核心	GeForce 7900GTX	7900GT	7800GTX 512MB	RADEON X1900 XTX
核心代号	G71	G71	G70	R580
制造工艺	0.09微米	0.09微米	0.11微米	0.09微米
核心面积	196平方毫米	196平方毫米	346平方毫米	352平方毫米
晶体管数量	2.78亿	2.78亿	3.02亿	3.84亿
核心频率	650MHz	450MHz	550MHz	650MHz
显存位宽	256bit	256bit	256bit	256bit
显存频率	1.6GHz	1.32GHz	1.7GHz	1.55GHz
最大显存容量	512MB	256MB	512MB	512MB
像素渲染管线	24	24	24	48
顶点渲染单元	8	8	8	8
Shader Model版本	3.0	3.0	3.0	3.0

GeForce 7900仍采用8个顶点渲染单元和24个像素渲染管线（NVIDIA宣称其像素渲染管线中包含了两个完整的渲染单元，因此可认为和R580一样拥有48个渲染单元），256bit显存位宽，最高显存频率达到1.6GHz。这些规格并没有像R580相对于R520那样有明显的进步，所以GeForce 7900的性能提升将主要依赖于频率的提升。



G73（GeForce 7600）图形芯片

GeForce 7900系列尽管性能强大，但其中相对低端的7900GT官方参考价就已在299美元（国内市场应在2000多元），这无疑超出了大部分玩家的承受能力，因此面向中端、1000多元的GeForce 7600（G73）系列将成为玩家更关注的产品。G73在规格方面终于赶上了RADEON X1600的步伐，它同样拥有12条像素渲染管线和5个顶点渲染单元，唯一遗憾是内存位宽仍是128bit。

中端显示核心规格对比表

显示核心	GeForce 7600GT	RADEON X1600 Pro
核心代号	G73	RV530
制造工艺	0.09微米	0.09微米
核心面积	125平方毫米	156平方毫米
晶体管数量	1.78亿	1.57亿
核心频率	560MHz	500MHz*
显存位宽	128bit	128bit
显存频率	1.4GHz	780MHz*
最大显存容量	256MB	256MB
像素渲染管线	12	12
顶点渲染单元	5	5
Shader Model版本	3.0	3.0

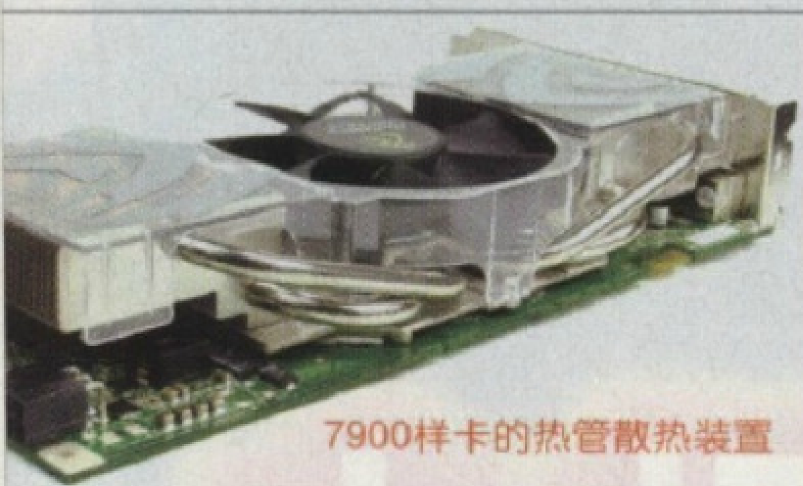
*注：ATI的官方频率似乎有些偏低，目前市场中多数千元级RADEON X1600 Pro的核心/显存默认频率都在575MHz/1.3GHz左右。

这次我们在第一时间拿到了讯景（XFX）提供的


讯景GeForce 7900 GTX 512MB样卡

GeForce 7900GTX 512MB和7600GT 256MB显卡各一对（由于时间和系统平台的关系，下面只提供单卡测试成绩，相关显卡的SLI系统评测将在下期杂志中刊登）。GeForce 7900GTX基本沿用了7800GTX 512MB的PCB和散热系统设计，不过在实际测试中其核心和热管等处的温度相当低，仅有30°C左右（室温约20°C），甚至比供电电路的温度都要低不少。XFX GeForce 7900GTX在正面安装了8颗三星1.1ns DDR3显存颗粒，总位宽256bit，容量为512MB。


讯景GeForce 7600GT 256MB样卡


7900样卡的热管散热装置

相对于GeForce 7900GTX，XFX GeForce 7600GT的小型散热器让人很惊讶，尽管采用了纯铜材质，不过数量和密度都较小的折叠式鳍片和较小的体积让人想起了GeForce4 Ti4200等早期的NVIDIA样卡，可见其发热量控制应该是非常出色的。它也不需要辅助供电接口，说明功耗并不很高。这款显卡在正面安装4颗三星1.4ns DDR2显存，总容量256MB，位宽128bit，在实际运行中这款产品的核心附近温度要高于GeForce 7900GTX，不过也仅仅和GeForce4 Ti4200等显卡接近。


为保证稳定，GeForce 7900GTX仍采用了复杂庞大的供电电路

测试平台采用P4 XE 3.73GHz、Intel原厂955X主板、DDR2 533内存512MB×2，操作系统为英文Windows XP+SP1，安装Intel芯片组驱动7.2.2.1006，显卡驱动为NVIDIA公版83.90和ATI公版催化剂6.2版。

从测试成绩看，GeForce 7900GTX在开启4倍全屏抗锯齿（FSAA）之后，仍可在高分辨率下相当流畅地执行几乎所有测试和游戏项目，且很多项目中成绩甚至没有明显下降，说明此时3.73GHz的P4至尊版处理器都成了3D系统的瓶颈。我们尝试开启最高的8×全屏抗锯齿+16×各向异性过滤（AF）之后，在1024×768下3DMark05得分为8532，Quake4帧数为95.2，Half-Life2帧数则是119.00，成绩仍相当出色。

GeForce 7600GT同样表现得很出色，不仅全面超越GeForce 6600GT，且很多项目都明显要强于RADEON X1600 Pro，当然其初期上市价位会比6600GT和X1600 Pro高得多。我们认为，在不开启FSAA的情况下，7600GT的性能几乎能与GeForce 6800系列相媲美，尽管开启抗锯齿模式后所有项目得分的下降都很明显，但在1280×1024下仍可流畅执行较新的3D游戏。

顶级显卡测试成绩表

显卡/项目	GeForce 7900GTX 512MB		RADEON X1900 XTX		GeForce 7800GTX 512MB	
	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA
3DMark 05 v1.20总分						
1024X768	8757	8368	9109	/	8438	8389
1280X1024	8340	7645	8730	/	7970	7853
1600X1200	7889	6799	8292	/	7349	7117
3DMark03 build 360 总分						
1024X768	22455	15243	18794	12679	20264	14225
1280X1024	18249	11956	15459	/	16864	11170
1600X1200	15369	9554	12572	/	14013	8894
Quake4 Ultra Quality，fps						
1024X768	102.1	100.6	97.1	94.0	100.5	99.2
1280X1024	101.9	98.9	94.5	89.7	99.4	97.2
1600X1200	100.7	91.2	87.9	77.3	99.2	88.7
Half-Life 2 Canals，fps						
1024X768	137.01	136.74	150.44	147.11	136.47	133.97
1280X1024	136.73	127.83	148.39	119.83	123.55	106.12
1600X1200	131.88	109.23	139.69	101.14	111.74	88.70
FarCry 1.3 Very High，fps						
1024X768	78.56	78.06	92.19	91.34	78.22	77.94
1280X1024	76.68	74.64	90.72	89.84	75.84	69.85
1600X1200	66.08	55.77	92.75	85.95	61.22	50.22

中端显卡测试成绩表

显卡/项目	GeForce 7600GT		GeForce 6600GT		RADEON X1600 Pro
	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF，No FSAA
3DMark 05 v1.20总分					
1024X768	6413	5698	3187	1772	4735
1280X1024	5455	5199	2209	1005	3671
1600X1200	4643	4219	1408	N/A	2820
3DMark03 build 360 总分					
1024X768	13431	8997	8520	4472	9074
1280X1024	11263	6512	6388	2696	6725
1600X1200	8989	4964	4914	1788	5020
Half-Life 2 Canals，fps					
1024X768	132.42	109.43	98.71	62.31	91.90
1280X1024	98.11	70.45	71.36	42.27	55.38
1600X1200	78.15	54.02	53.69	26.37	42.40
DOOM3 demo1 High Quality，fps					
1024X768	112.5	81.7	66.5	33.7	68.3
1280X1024	100.8	55.8	48.5	17.9	48.4



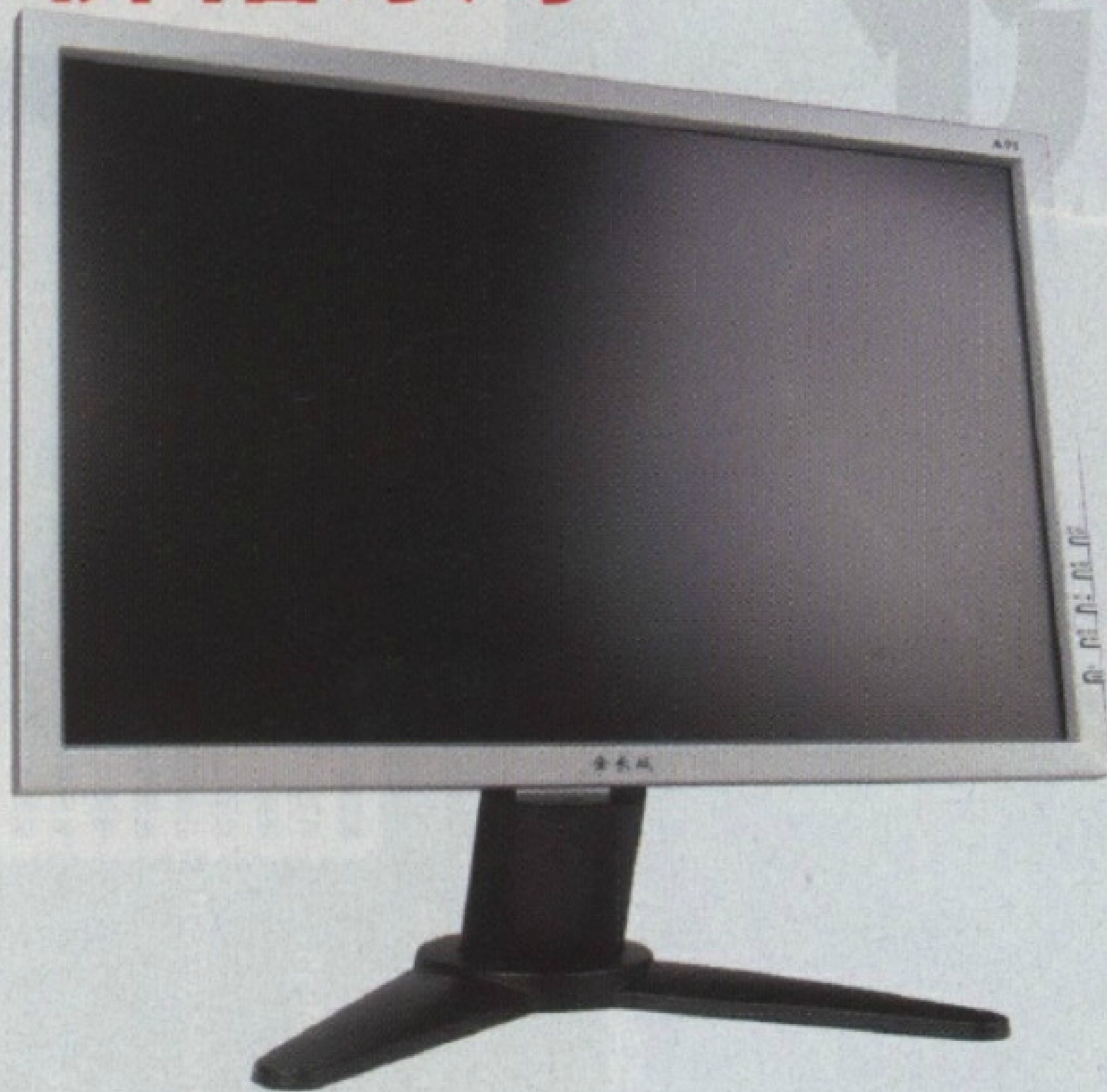
作为NVIDIA新产品线的中高端产品，讯景GeForce 7900GTX和GeForce 7600GT在性能方面无疑令人非常满意。不过目前其价位仍然偏高，特别是面向中端的GeForce 7600系列，相信在价格逐渐稳定后，它们会受到更多玩家的青睐。P



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

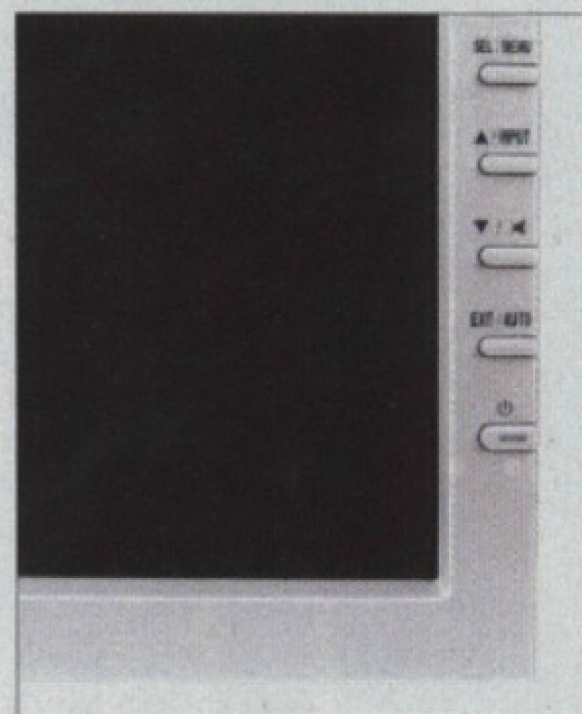
价格杀手——金长城A91宽屏液晶显示器

■晶合实验室 别理我



厂商： 金长城 **上市：** 2006年2月底 **售价：** 2399元
附件： 说明书、质保卡、电源线、DVI连接线
推荐： 喜欢在电脑上观赏DVD与HDTV的用户
咨询电话： 0755-27622380

随着第五、第六和第七代液晶生产线的大量投产，更经济的宽屏切割方式（和4：3相比）成为大多数厂商的选择，这类产品的价格也一路下跌，最终受益的当然是消费者。金长城前不久推出了一款19英寸宽屏液晶显示器A91，售价仅为2399元，可说创造了同类液晶产品的新低，宽屏概念离我们已越来越近了。



窄边设计及OSD按键

虽然产品价位不高，金长城还是认真地为A91制作了包装，产品外观也较时尚。A91采用窄边框设计，边框颜色为银白色，和现代家居搭配较为和谐；它采用V形底座设计，款式新颖，但显得略轻，建议厂商增加底座配重。显示器的操控键被放置在右侧，通过4个按键进行调整。A91提供了DVI数字+D-Sub模拟双路输入，同时内置了扬声器，所有接口都在显示器背部，没有集线设计，看上去稍显凌乱。



数字/模拟双接口，电源也是内置设计

长城A91的OSD控制菜单比较简洁，提供了比较常见的调节选项；显示器的自动调整很方便，在自动调整的基础上对亮度、对比度进行微调即可达到较满意的效果。显示器样机的开机状态一般，在使用D-Sub模拟接口时边缘有轻微抖动现象，开机15～20分钟后趋于稳定，使用DVI数字接口时无明显抖动。

A91的说明书很简单，没有提供规格说明，长城官方网站上资料显示，这款显示器的推荐分辨率为1440×900，长宽比为16：10，对比度为500：1，亮度典型值为350cd/m²，点距0.264mm，响应时间为8ms，带宽135MHz。我们注意到厂商并没有标注支持的色彩位数，从其实际表现看，采用6bit面板的可能性较大。作为宽屏产品，我们对显示器的可视角度较为关注，A91的官方指标为水平150度/垂直140度，实际使用过程中我们感觉其可视角度尚可接受。但如果要求画面不发生较大色彩变化（偏色），视角依然有较大限制，需要注意，这一现象在中低端宽屏液晶产品中具有相当的共性，就其价位来说，对此不必过于苛求。



V形底座

我们在测试前暖机30分钟，复位显示器设置后，使用DisplayMate 1.25和Adobe Gamma进行状态调整。在DisplayMate的“强度范围检查”（Intensity Range Check）中，该产品的对比度无论高阶（亮）还是低阶（暗），表现都不算很好，这是在维持显示器缺省亮度系数的前提下测得。长城A91亮度表现不错，在“黑标准调整”（Black-Level Adjustment，范围1～64，可视值越低越好）中可看到7，和中高端产品相比，暗部层次较为欠缺。其色彩饱和度较高，画面显得比较艳丽。由于A91响应时间指标达到了主流的8ms，在视频播放和游戏应用中的响应表现都不错。



虽然长城A91在测试中的表现不算出彩，但19英寸宽屏和2399元的价位的确有相当的吸引力。对于那些资金有限又渴望享受宽屏液晶的消费者来说，A91无疑是可以考虑的选择之一。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★★☆

时光灿烂

电脑技术与电影特效

我的情人60岁

那是1946年的情人节。J.Presper Eckert和John Mauchly向世界展示了世界上第一台电子计算机——ENIAC。她的全名是Electronic Numerical Integrator and Computer，能每秒运算5000次加法……

没有人知道她为什么会诞生在那一天，但我却知道，在今天，电脑已经成了不少人的“情人”。虽然她从来没有摩挲过你的秀发，抚摸过你的身体，亲吻过你的朱唇，但深夜里，她就在你的对面，发着难以抗拒的光芒；孤独时，她总陪在你的身边，帮你抚平寂寞的烙印。在她那里，藏着多少你心底的秘密呢？

所以，你会和她在办公室里、在书房甚至于在公园一起躺在草地上。所以，把她称为电脑只是一种学者所用的术语，在感情上，她就是“情人”。当看到1982年，美国《时代周刊》把1927年以来的“年度时代人物”评选没有按惯例将这个荣誉授予某个人，而是授予“个人电脑”的时候，我一点也不觉得惊奇。

今年，她60岁了。

我们纪念这个特殊时间的方式，又怎能像对待其他事物那样，仅仅回顾一遍她的历史，回忆一下她的成长？我们更想找到的是：这个情人在我们的人生路途中，给了我们多少的改变与享受。她的容颜、她的身体、她的表情乃至于她的香味为什么总是让我们流连。

她的魅力为什么如此多样、如此神秘？是不是因为真正的爱总藏匿于我们生活中的点点滴滴。所以我们想到了电影、音乐、交友以及生活中的方方面面，我们准备和你一起慢慢探寻。

我们先来看看电影，这是个直观的表象，是最容易贴近我们的生活，又最容易让我们忘记她的领域。如果你想象着，60年之后，当你打开某个可以给你视觉享受的设备的时候，你马上看到自己成了某个故事中的主人公。没错，就是你。那是你的脸，是你的身体。你是西部的牛仔、是月球的访客，是东方不败、是蜡笔小新，是蜘蛛侠、是金刚……你会否想到，她可以在未来帮助你实现这样的梦想？

由此你是否又能想到，如果60年前没有她的出现，你是否还会呆坐在电影院，拍着手、抿着嘴啧啧称奇？

你会觉得震撼，觉得欲罢不能，因为她就是你的情人，即使不在你身边，也在你的脑海里，始终爱着你。

司马平安



■策划/执笔 本刊记者部

■冰河

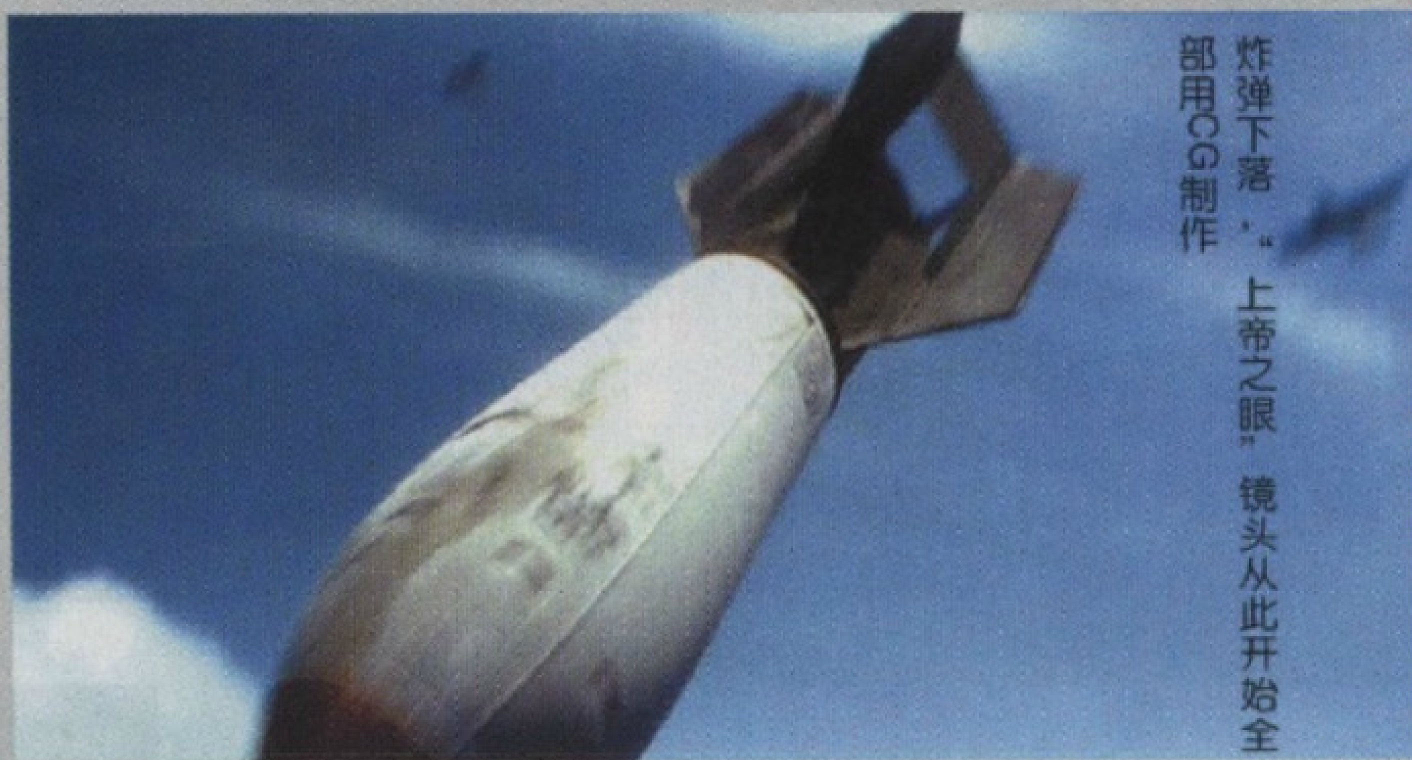
神之光辉
上帝之眼与子弹时间

还记得第一次看到《星球大战》的时刻么？

相信每个人都会记得，当光华绚丽的长号在耳边吹响，威武的帝国太空战列舰伴随着军鼓从屏幕上方缓缓驶入，向着无尽的宇宙深处进军。轻灵的钛战机和威猛的帝国黑翼战机在小行星带追逐厮杀，被击落的战机如焰火般在太空中绽放，化作碎片消失。尽管大多数中国人只是在小小的黑白电视机屏幕上看到了这一切，仍旧被震撼得目瞪口呆。乔治·卢卡斯和他的工业光魔（Industrial Light & Magic）特效制作团队一起，不仅仅让观众见识到了人类想象力的无限可能，同样展示了将幻想转化为画面的神奇技术：模型、布景加上最原始的电脑合成，就拉开了人类迈向视觉艺术盛宴的大幕。

卢卡斯并不是电影特效制作之祖，但他却是利用电脑技术将电影特效制作推向前所未有高度的第一人。在自述中他曾经如此评论他的作品：古希腊悲剧三部曲的剧情结构设计、宇宙空间的神秘舞台。简而言之就是用现代科技特效武装了一个古希腊悲剧故事。悲剧人人都可以看，但宇宙时空却是很少有人能明白理解的东西。大多数人并不知道，时间和空间是长、宽、高之外，人类用以感知与衡量客观世界的第四和第五维度。由于人类感知器官的局限，常人只能从固定的视角，随着时间的流动顺序对外界进行感知，人类不是没有梦想过能够从空间变换角度，甚至是从立体的所有角度观察事物，或


镜头随炸弹下落，上帝见证苍生之间的杀戮


炸弹下落，"上帝之眼"镜头从此开始全部用CG制作

者任意拉长/缩短时间感受平日无法发觉的变化，看到一日之间的沧海桑田。由卢卡斯创立的工业光魔开始，电脑技术一步步将各种新奇设想从天才导演们的大脑中投影到现实的大屏幕中。

2001年，美国著名制片人布鲁克海默与导演迈克尔·贝合作制作了《珍珠港》一片。这部投资1.5亿美元的影片有3/4的费用都用在了特效场面制作上，使得该片在票房和口碑都不成功的情况下，仍旧以众多创新特效制作被载入电影史册。其中最著名的要属日本轰炸机投弹攻击美国战列舰"田纳西"号的镜头。飞机从云层中俯冲而下投弹，从炸弹离开挂架的一刻起，镜头先从下拍摄表现炸弹逐渐加速的过程，然后不切换画面，只是改变角度从炸弹尾部拍摄表现战列舰即将不可避免地被击中，直至越来越接近甲板，最终轰然爆炸的整个过程。由于此前人类从来无法实现这种在空间中不中断画面随意更换角度的镜头，只有传说中无处不在的上帝才能以这种方式和角度观察事物，这个创新性的镜头最终被命名为"上帝之眼"。

导演迈克尔·贝与特效导演艾黎叶·博尔维格解释了这个镜头的制作过程。整个镜头是采用缩小模型和电脑CG 3D动画结合的方法制作而成。战舰、飞机和炸弹在第一个镜头都采用模型，但当炸弹离开挂架之后，直至爆炸则全部是3D动画制作。难点在于炸弹离架之后，随着空间位置转换，背景与弹体高光阴影部位的变化，何

况镜头观察位置并不固定，需要在空间360度旋转拍摄，使得电脑CG的制作难度大大增加。动画制作过程中炸弹、战舰、飞机和其他背景的画面按照同一镜头轨迹变化分开制作，最后再将4个画面融合到一起，才完成整个镜头。这个不过10秒钟的画面，让工业光魔的特效制作人员整整忙碌了近2周，花费160万美元，也使得观众首次领略了“上帝之眼”的画面。

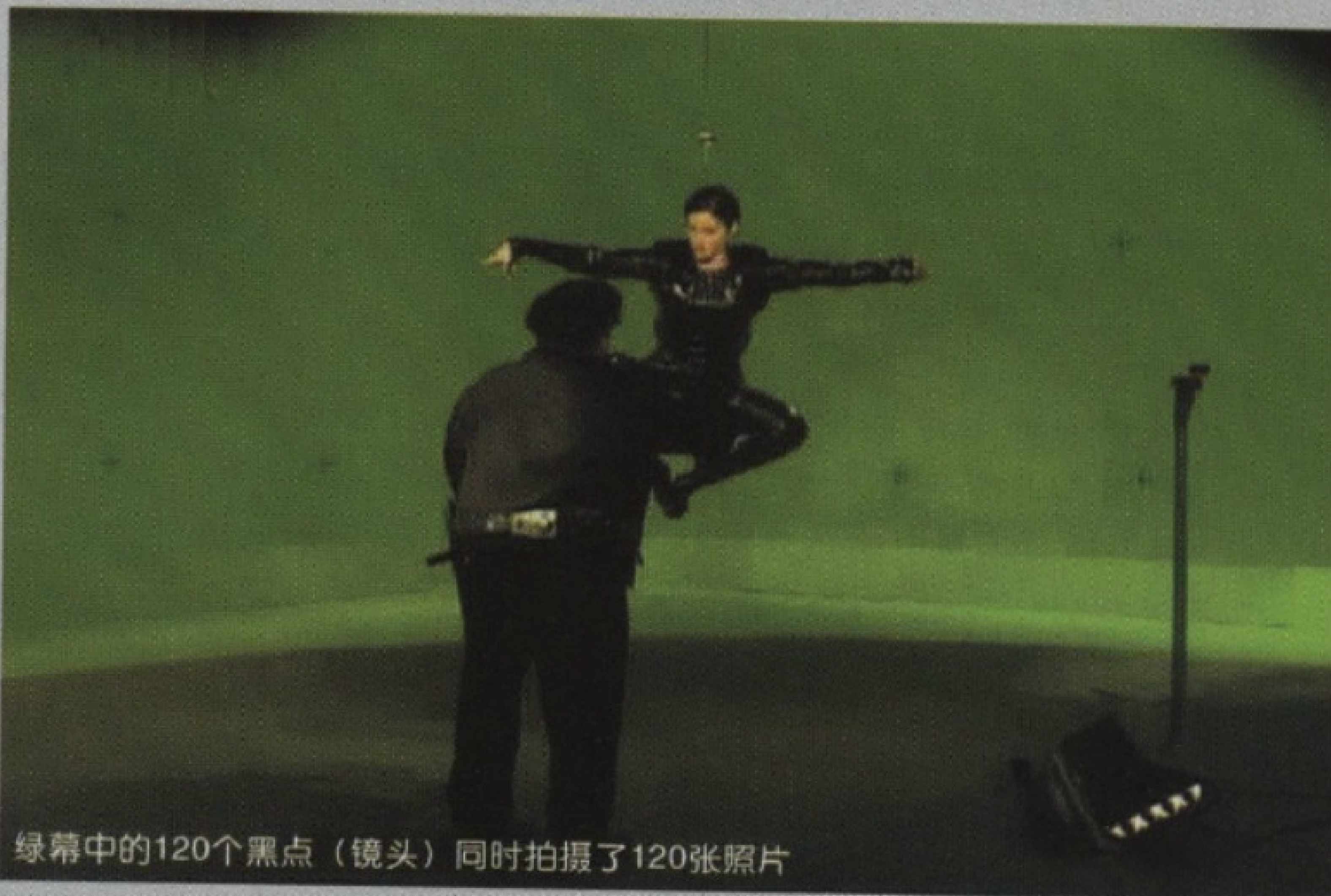
《黑客帝国》也是一部在视觉特效上拥有众多创新的经典。尽管第一部影片制作于1999年，电脑特效制作手段尚未成熟，但导演“龌龊司机”兄弟仍旧依靠新奇的构想和方法，让观众领略了时空缩放带来的神奇视觉魅力。其实在电影中对于“时间”的控制方法已经有很多手段，最常见的就是“慢镜头”，最著名的高手要属中国香港的电影暴力美学大师吴宇森，《英雄本色》中周润发在慢镜头下双枪连射，风衣飞舞，带来无边的威武和浪漫。“龌龊司机”兄弟则将这种慢镜头的效用发挥到了极致，在片中有两个相似的惊悚时刻，其一是片头翠妮蒂凌空飞踢警察，动作骤然停滞，镜头围绕空中定格的人旋转360度，然后画面延续，警察被踢飞。这是人类首次看到同一个时间点上对事物的空间全维度观察，使得众多观众目瞪口呆，形成了无比的视觉心理冲击。其二则是尼奥发挥超能力仰身躲闪飞来的子弹。导演用慢镜头下尼奥和子弹的位置、速度对比突出了尼奥仿佛能控制时间的超能力，同样对观众造成了强大的视觉冲击。这两个镜头也几乎是电影史上从未有过的画面。它将慢镜头中的时间轴大大压缩乃至停顿，同时尽量放大空间轴的作用，造成极强的视效对比。

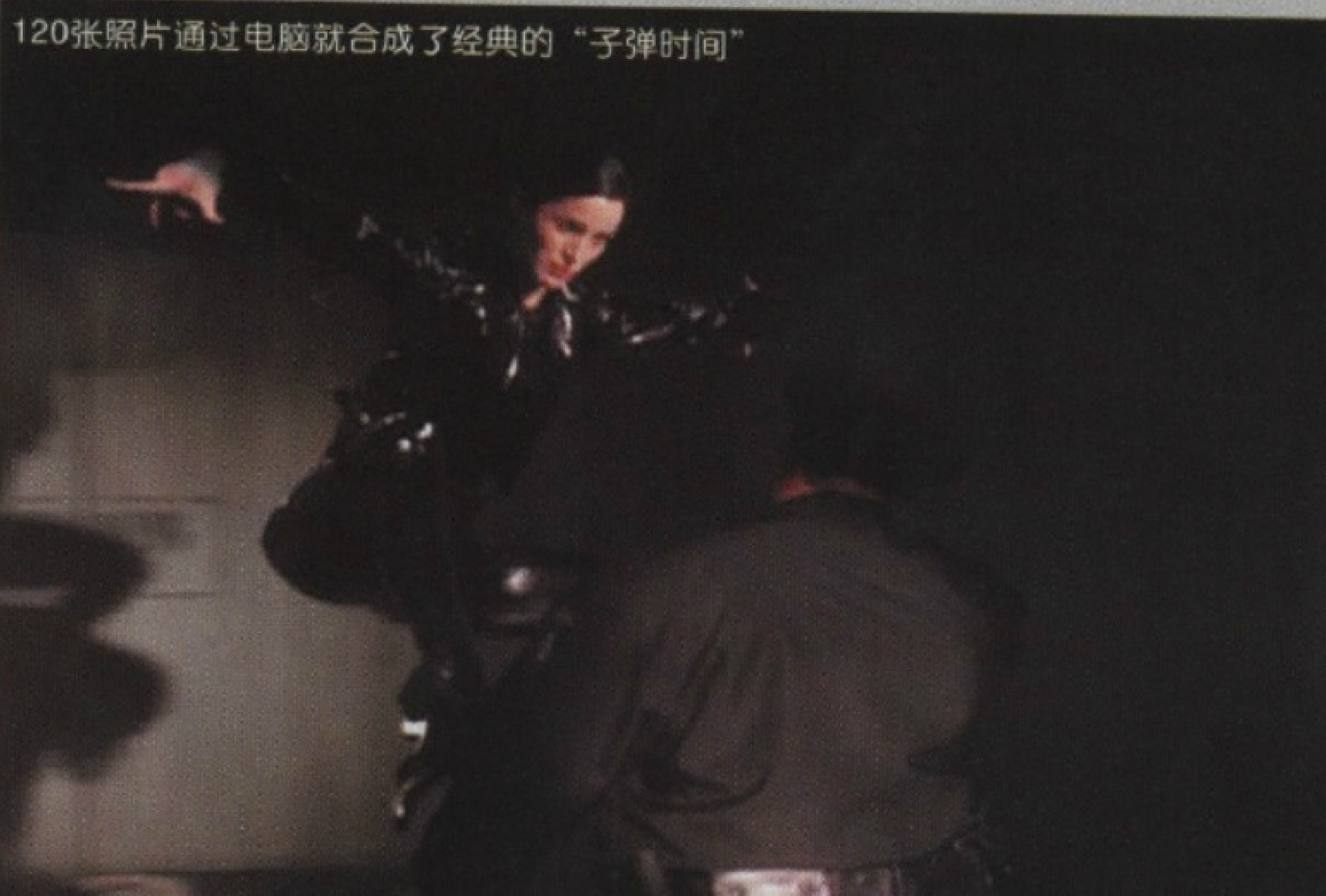

电影中黑客飞跃于楼宇之间


实际拍摄中，演员借助钢丝在平地跳跃，楼宇是后期电脑合成的

两个镜头中相对难度较大的是第一个镜头，因为要表现同一时间点上不同空间位置事物的所有画面，在电脑技术尚不足以完全制作所有过程的条件下，导演采用创新的“连格拍摄”手法，以120架尼康照相机围绕着用钢丝悬在空中的被拍摄对象，让相机的快门按照电脑预先编好的顺序和时间间隔开始拍照，然后把各个角度的照片全部扫描进电脑，由电脑对相邻两张照片间的差异进行虚拟修补，这样就能获得360度镜头下拍摄对象的连贯、顺滑的动作，最后再由电脑将该连贯的动态图像与背景融合，从而得到首个单一时间点的空间全景画面。而尼奥躲子弹的画面相对较容易，是由尼奥躲闪和子弹飞行的两个画面合成而来。这两个镜头由于其创新的表现方法，吸引了无数观众，并使得此类场面被命名为“子弹时间”。

《珍珠港》与《黑客帝国》都制作出了令人瞠目的视觉效果，但在票房成绩上却是泾渭分明。不但如此，随着电脑特效技术的日益发展，越来越多的大场景大制作影片不断出现，而票房和口碑则天差地别。仅仅有华丽炫目的场景特效，并不足以支持一部优秀的电影。为此，辛勤的电影人抱着电脑开始寻找更多的道路……


绿幕中的120个黑点（镜头）同时拍摄了120张照片


120张照片通过电脑就合成了经典的“子弹时间”

一生二，二生三，三生万物

数字特效在大场景电影中的应用

从宏观上说，计算机参与电影特技的制作表现在两个方面：一是起控制作用，控制用来辅助产生画面的装置，用以拍摄特殊的画面或进行合成；二是直接参与电影特效画面的创建。对普通观众来说，前者对电影产生的改变十分抽象，我们关注的往往是那些绚丽的画面、宏大的场景，是那些在传统电影中无法看到的东西。在众多电影特效中，最能引起观众共鸣的恐怕还是那些震撼的"大场景"制作。

《泰坦尼克号》作为上世纪最成功的电影之一，许多经典镜头让观众念念不忘，这很大程度上得益于它对电脑动画的大量应用。以传统拍摄方式来说，这部影片最大的困难是必须制作出能"展示巨轮以及船上2000多名乘客的全景镜头"，而运用电脑特效，只需要制作轮船模型，用三维动画来制作海水和人物并进行画面合成就可以了。

Digital Domain公司利用5个工作组完成了整个影片的大场景制作：第一工作组负责做摄像机的跟踪，在电脑中确定物体位置和摄像机位置。这些数据使得由三维动画制作的乘客能接触到甲板、行走在走廊上或倚靠在栏杆上；海水能冲刷船体；烟雾能从烟筒中冒出来。第二工作组主要负责制作海洋，包括建立一些时间、风速、海浪起伏、太阳位置以及反射的参数，使之更接近实拍镜头中的海洋。第三工作组负责轮船的制作，他们首先制作一个长45英尺的轮船模型，然后把所拍摄的轮船模型镜头，合成在由三维动画制作的海洋中。第四工作组制作除人物以外的所有布景，如海鸥、旗子、鱼、天空中的星星、撞船时从船上落下的碎片、海水与轮船之间溅起的浪花、绳子、烟雾、波动的船帆、冰山、甲板上的冰块、撞碎的玻璃等。

影片中最经典的桥段莫过于影片开始的"起航"，这个镜头被称为"TD35"，是诸多艰难制作的镜头之一。当泰坦尼克号离开港口驶向大海，船头的杰克挥舞手臂喊着"我是这个世界的国王"，这时镜头越过他的头部拉向整条船，展示泰坦尼克号巨大的身躯以及船上所有用电脑进行合成的乘客。到今天为止，"TD35"仍然是最真实也是最艰巨的镜头之一，它合成了200多个画面，成为电影制作史上里程碑式的镜头。

数字特效对于战争场面的处理更是得心应手，无论是《指环王》三部曲中气势恢宏的攻城战还是《纳尼亚传奇》中超过5000人的残酷对决，都离不开数字特效的功劳。以曾获得多项奥斯卡奖的《指环王》为例，如果不使用电脑特技，要想把原著小说中所述的战争场面搬上银幕是几乎不可能完成的任务——必须找到70 000名壮汉扮演战士，他们必须个个都长得人高马大、膀阔腰圆，然后穿上精心制作的盔甲互相厮杀，而利用电脑特效，这些场面就简单多了。

首先，电脑会设计一个"虚拟士兵"原形，这个士兵有一个完整的"大脑"，可以作出自己的选择。这个"大脑"规定了很多细节：比如怎么"看"、如何"听"，"跑"的时候应该有多快，"死"的时候应该多慢等。为了让这些数据更接近真实，在拍摄电影的时候，特效工作室找来一些特技演员，记录下他们每个动作细节的参数，然后输入"虚拟士兵"的"大脑"。如此一来，"虚拟士兵"们也可以非常逼真地挥动武器、躲避敌剑、刺杀敌兵或从塔墙上跌落。当电脑特效人员把某个"虚拟士兵"复制数万次，放到虚拟环境中之后，就完全可以撒手不管，让他们自由行动。


你能找出哪些是真人么？

法国影评人弗朗索瓦·塔特雷曾经说过："以前的电影最吸引人的地方是情节和演员的表演，而现在增加了一些新的东西，即令人目不暇接的电脑特技画面，它带给观众的感受是革命性的。"这种转变一方面为我们带来了新的美学享受，另一方面，传统电影似乎丧失了其作为电影的本质，变得暗淡无光。现在所谓的电影数字化，其所指已不仅仅是狭义的"电脑特技"概念，它指的是一个过程。随着数字技术对电影制作的介入，将来我们在谈到电影时已经不必特指它是否是"数字"的。P


《泰坦尼克号》著名的"TD35"镜头，镜头中的轮船、物品、人物、大海全部为数字特效，几可乱真

Littlewing

会装和不会装

离开电影的电脑特技，什么都不是





《无极》中的背人奔跑场景与《阿甘正传》如出一辙

一部大片面世，影评者无不关注于其拍摄艺术、特技效果，然而，这些归根到底还是为影片的人物塑造和思想内涵服务的。难道，以后我们的电影真的要沦为完全由电脑特效来制作么？于是，我抛开对《无极》的恶评，再次在其中寻找华丽表象之下陈导要表现的内容。原来，陈导是泽米基斯和汤姆·汉克斯的影迷，《无极》其实和《阿甘正传》一样是一部关于人生的励志电影。然而，《无极》本身的高度却是超越《阿甘正传》的。《无极》一片，正说明了陈导在工业发展的今天，与时俱进地将高新科技运用于电影之中。正当你我在为艺术在技术上的可仿制性而痛苦时，陈导却用事实教育了我们——工业发展并不意味着艺术的结束，而意味着艺术的变革。

《无极》一开始，海棠花瓣落英缤纷的美景就让我觉得似曾相识；此后昆仑背着光明狂奔的场景，更是恍惚在哪里见过；到了昆仑将倾城放风筝，羽毛从倾城身上飘落的场面，我终于悟出，原来，昆仑就是亚洲版的阿甘。奔跑——是这两部电影最着力表现的部分。不过，开始昆仑四脚着地的姿势总让人觉得有些不雅，酷似《指环王》里的咕噜姆。此后昆仑在大将军光明的教化下，终于开化，开始采用《功夫》中周星驰的姿势直立奔跑。《无极》是一部正片，主角虽出身蛮夷，却只是不经世事，脑子还是清楚的，不像阿甘智商只有75。让主角采用同样弱智的奔跑姿势，想必是陈导对于《阿甘正传》的致敬了。如果说陈导对于奔跑的处理联系《阿甘正传》有些牵强，昆仑背着他的主子逃生，和阿甘背着断了腿的上司在越南丛林中奔跑的场景，总算是“异曲同工”吧。

《无极》与《阿甘正传》真正神似的地方，莫过于那片洁白无瑕的羽毛所带来的意境。《阿甘正传》中那片从开始到结尾飘落的羽毛，自然是寓意阿甘，风则代表无法把握的命运和人生方向。在看过《无极》之前，我对这个场面一直是很推崇的。羽毛和背景都是真的，羽毛之所以会飘动、上升和下降，是用一根线牵引，让它在蓝屏前运动，然后用风扇吹，让它运动的轨迹更加随意。用电脑技术把羽毛放大/缩小，造成忽远忽近的感觉，然后把这片羽毛加在背景中。据说这个场景花了几百万美元来制作，用几百万美元换一个奥斯卡的小金人，值！10年之后，看过《无极》的我，再次回味《阿甘正传》的时候，才发现原来《阿甘正传》与《无极》相比，只是一部装蛋的电影。如果说隐喻是一种对气氛的烘托和对主题的表达，那么刻意的设计就是对人类情感的玩弄，一种精密的制造工业，而不是电影中的情感流露。比起《阿甘正传》那概念化的羽毛，《无极》中从倾城的羽衣上飘落的羽毛是多么的灵动和自然，而飘落的海棠花瓣又将气氛渲染得多么悲壮。

我要说，《阿甘正传》的羽毛充满了巴结和谄媚的作派，要赚票房、得奖，你也不能搞得这么招摇、这么流于痕迹吧？与之相比，陈导的《无极》就高明得多。当我看到倾城羽衣上的羽毛飘落在眼前时，我真的无法完全理解其中蕴含的深意。我只能说，虽然我不懂其中意味，却能体验陈导对生活、对观众的尊重，体验陈导构思的天马行空。而这次，陈导为了让观众理解这一电脑特技的用意，特地安排了经典的台词来帮我们理解，当无欢说出“是你剥夺了我做好人的权利”时，大将军光明深沉地说出“我被你感动了”。我要说，在那一刻，纵使谢霆锋的国语有点蹩脚，纵使真田广之还没学会中国话，可是，《无极》，我被你感动了！《无极》和《阿甘正传》一样都目标冲奥夺金，《无极》没有在提名榜上留名说明了它的卓尔不群。不被世俗承认又怎样？陈导用事实告诉我们，电脑特技永远是为电影服务的，空洞和刻意的设计只会让电影沦为工业的产物。《无极》用事实教育了那些将《阿甘正传》奉为经典的影迷——电脑特技不会用就别用，不会装就别装。



又是羽毛，没完没了的羽毛



你可以认为我前面说的全是反话。

■龙猫

其实它是个人

从《金刚》看动作捕捉技术



在动作捕捉技术发明之前，用3D技术打造的数字角色还只能在游戏的过场动画，或是电影的犄角旮旯里偶尔露一下头，然后马上躲起来，免得被人看见它千篇一律的僵硬面孔，毫无重力感的肢体动作，以及丧尸般的运动轨迹——当然，它在片中可能就是一具丧尸。但当动作捕捉，尤其是表情捕捉技术出现以后，这些原本“上不得厅堂”的数字小脚色开始堂而皇之地走到台前，不仅开始在影片中出演重要角色，有些甚至还当上了领衔主演。

第78届奥斯卡金像奖颁奖典礼上，由彼得·杰克逊导演的《金刚》获得最佳视觉效果奖可谓实至名归。和70多年前那个由塑料框架和兔毛粘合而成的“毛绒玩具金刚”相比，出自彼得·杰克逊之手的这只银背大猩猩显然“进化”太多了。没错，它的确进化了，虽然它看上去是一只大猩猩，其实它是个人——我是说实际上它的一切动作和表情，它表现出的喜怒哀乐，都是由真人演员利用动作捕捉技术实现的。

首先将动作捕捉技术发挥到一定高度的，是电影《指环王》中的动画角色“咕噜姆”。依靠动作捕捉技术，观众们几乎忘记这个看起来有血有肉的怪物不过是由一段段代码组成的。咕噜姆的“扮演者（或许叫‘动作者’更合适）”安迪·瑟克斯说：“当咕噜姆获得全球影迷的认同和喜爱，我们才知道他是计算机动画角色的里程碑，他是第一个让人真正相信拥有感情的计算机动画角色。”

很显然，彼得·杰克逊并不满足于让这么出色的“数字角色”只是作为影片的陪衬而惊鸿一瞥，他总算找到机会，让“数字角色”当上了“领衔主演”。于是在《金刚》里，我们又看见了安迪·瑟克斯的身影。这一次他穿上了毛茸茸的套装，戴上加长手臂，还在面部贴上了132个反光点——没错，当我们在银幕上看到女主角安与金刚深情对视时，其实她一直看着的是安迪·瑟克斯的眼睛，他才是片中当之无愧的男一号。当我们被那只性情乖张，上

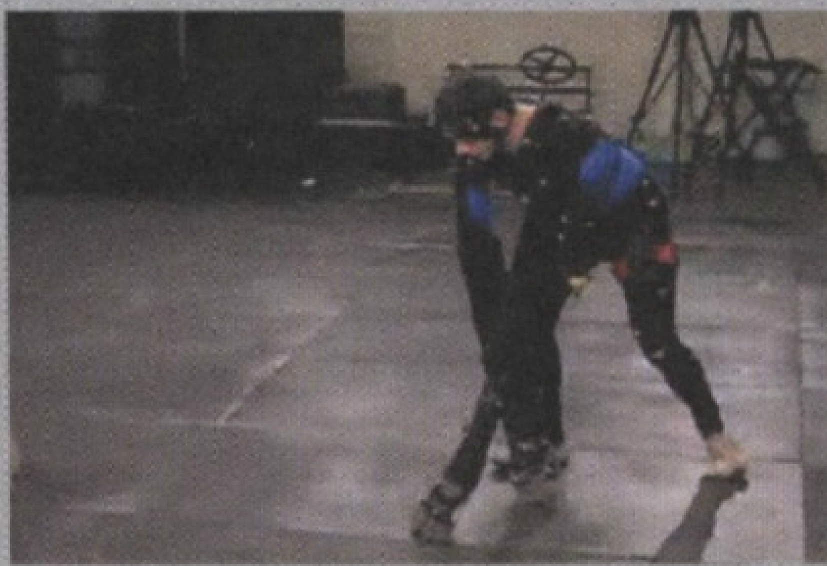


咕噜姆是动作捕捉技术的成功典范，但还只限于“动作”捕捉（注意演员脸上没有反光点）

窜下跳，喜怒哀乐尽写脸上的大猩猩感动得一塌糊涂时，不仅对安迪·瑟克斯的努力给予肯定，更给了动作捕捉技术一个满堂彩。

在《金刚》开拍之前，彼得·杰克逊和美术指导花了两年时间进行金刚的外观设定。负责影片电脑特效的威塔公司（Weta Digital）首先根据真实的大猩猩形象对金刚进行原始设定，其中包括概念图和油泥模型。之后再利用计算机制出符合解剖学规律的金刚3D模型，使其运动时不会产生破绽。在实际拍摄过程中，安迪·瑟克斯穿上带有感应器的“猩猩装”，脸上贴着反光点，在感应区域内做出各种夸张的动作和表情，这些动作被实时地捕捉进计算机中，使金刚的3D模型作出同样的反应。由于人和猩猩的面部结构不同，威塔工作室的技术人员开发了能把人类的脸部表情转换成大猩猩的脸部表情的肌肉骨骼模型和软件，以使安迪·瑟克斯的“明猩脸”更栩栩如生。

尽管让一个人类演员穿得怪模怪样在镜头前上窜下跳显得十分滑稽，可彼得·杰克逊仍然乐此不疲。他在自己的拍摄日记中说：“我们请安迪·瑟克斯饰演金刚，这听起来也许很怪，但我希望能有一个演员为金刚注入感情，同时也需要有一个演员在拍片现场和其他的演员互动。我希望诺米·华兹（女主角安·达罗的扮演者）在拍片现场能和一个真正的演员演对手戏，而不是对着空气表演。”而诺米·华兹则对此安排十分满意，她说：“导演告诉我电影里有三分之二的戏份是和金刚对戏。我本来以为我必须对着一个网球做出各种表情和传达情绪，那实在太难了。不过幸好我发现我可以看着安迪的双眼演戏，那真让我松了一大口气！没有他的帮忙，我绝对没办法把这个角色演好。”





金刚的一切动作和面部表情都是通过动作及表情捕捉实现，其表现更加令人信服

“钩沉”
中国电影中的电脑特效

■生铁

1975年，当美国人卢卡斯拍摄了电影《星球大战》并带领着他的团队创造了数控摄影机（motion-controlled camera）、非线性编辑系统EditDroid、电影院音响标准THX甚至Photoshop这样伟大的名词的时候，中国的大导演张艺谋尚未进入北京电影学院摄影系，还是咸阳国棉八厂的一个普通工人；而另一位在中国“用得起”电脑特效的大导演陈凯歌，刚从部队复员转业才一年，第二年他才来到北京电影洗印厂工作。



《星球大战》vs《珊瑚岛上的死光》

1980年，上海电影制片厂根据著名学者和科幻作家童恩正于1978年发表在《科学文艺丛刊》第1期的同名小说改编拍摄了电影《珊瑚岛上的死光》。这是中国20世纪60年代之后拍摄的首部科幻电影。影片中涉及到了原子电池、飞船、激光器等内容。它的导演是著名的知识分子电影《小城之春》中16岁女孩戴秀的扮演者张鸿眉。

张鸿眉后来回忆说，在那个时代，“科幻片”到底是什么，怎么样去实现，连电影制作人员也不了解。当时就是导演也只看过一部科幻片——作为“内参片”放映的美国影片《未来世界》。影片中出现的机器人被他们在自己的影片中模仿。但是由于当时的条件所限，连导演自己都“在主观上想象不出来那么多道具和高科技的仪器”。这就是差距。差距的代价，有时是需要很长时间来弥补的。

在这部影片的结尾，故事的主要发生地“马太博士岛”要被一颗定时核弹摧毁（听起来是不是和《生化危机》和《魂斗罗》的结局一样老套？）。特技制作人员没有“高科技手段”，便将黄土倒入盛满清水的玻璃柜中，拍下黄土徐徐散开的镜头，再把画面掉转180度，于是观众们就在银幕上看到了蘑菇云翻滚上升的壮观场面……

在这部影片之后，虽然每隔几年也偶有一部科幻片拍摄出来，可这些电影也依然和“电脑特效”扯不上一点关系。《珊瑚岛上的死光》现已被一家名为长春三赢的公司开发为手机游戏了，转眼已经20多年过去，沧海桑田，真不知该让人说什么好。

在国产电视剧中使用电脑特效最多的当属中央电视台在1982年开拍的电视剧《西游记》。这部电视剧中的特技采用了一定的线性编辑系统技术。该剧采用特技台设备进行蓝幕抠像来表现人物的飞行，并使用手绘与实景拍摄的合成表现景物。在这个时候，Maya、3DS Max等软件还没有被开发出来。



《西游记》中的特效场景

由于这是中国第一部神怪电视剧，所以老百姓并没有对其中比较粗糙的特效表示不满。在1999年前后推出《西游记》续集时，一些观众开始批评该片中的特效太假。该剧导演王崇秋这样说：“电脑特技与科技水平和投入资金有密切关系，我们不可能像国外那样用上亿美元去拍摄。”该片投资1500万元人民币，16集中平均每集只能做2分钟的电脑特技。实际上续集比原来的25集在特效上要进步得多，但问题是早在1991年，中国的观众们已经见识过了借助Renderman等软件制作出惊人特效的美国科幻大片《终结者2》……

实际上，运用电脑特技效果的国产影片其核心特效大多是请境外公司进行制作。例如电影《英雄》的特效为美国DFZ特效制作公司制作。其中最为难忘的部分是无名和飞雪施展武功抵挡箭雨的场面。那场戏里只有背景建筑物上的箭是真实的，所有飞在半空的箭均为电脑制作，另外人物的动作加入了Motion Blur的效果——这个名词常玩赛车游戏的朋友应该不陌生。

《功夫》的3D特效是由国内的先涛数码影画制作有限公司制作的。这家位于香港的公司还为《风云》《少林足球》和《杀死比尔》等影片制作过特效。全片共有500多个特效，50位工作人员花了9个月时间才将全部特效制作完成，使用软件Maya、3DS Max、Lightwave、Combusion、After Effect等，由于电影中打斗场面刺激火爆，很多动作角色都有专用的CG Stunt协助拍摄。在完成《功夫》的制作之后，先涛数码又参与了《无极》的特效制作。

在大陆，像先涛数码这样规模的CG公司实在太少了。更多“历史悠久”的CG公司至今仍只有20人左右的编制，他们大都为国内电视台制作片头片花，国产品牌广告也是这些公司的客户。而这样的公司接拍电影完整CG的可能性几乎为零。

这不只是钱的问题，也不只是人的问题。中国电影的电脑特技之路，恐怕还有很长。





《功夫》中如来神掌制作效果图

■司马平安

宇宙之二与超越真实

从纯3D电影中寻找人类理想中的虚拟世界

当那个美丽的女孩子在某个清晨撅着小嘴、皱着眉头，双手托着下巴发愁今天应该带哪支发卡以搭配自己刚买的那双粉红色小靴子时，《最终幻想VII——降临之子》（Final Fantasy VII:Advent Children）中的女主角蒂珐·洛克哈特已经拥有了嫩白的皮肤、乌黑的长发、褐色明媚的眼睛以及那浅粉色的嘴唇……如此完美的组合所创造出的不仅仅是一个生动迷人的姑娘，同时也让她在那样一个陨石灾难过后完全灰色的虚拟世界中，仍散发出面对未来的果敢、怀抱弱小的温柔以及压抑在心底无法诉说的爱情。


注意他们的头发与市场上出售的假发相差无几

她只是《最终幻想VII——降临之子》众多性格各异的虚拟人物中的一个。在影片制作人的电脑中，她就是一大堆0和1的数字；是一些柔和的线条和多边形；是数百万材质和光影渲染的面。

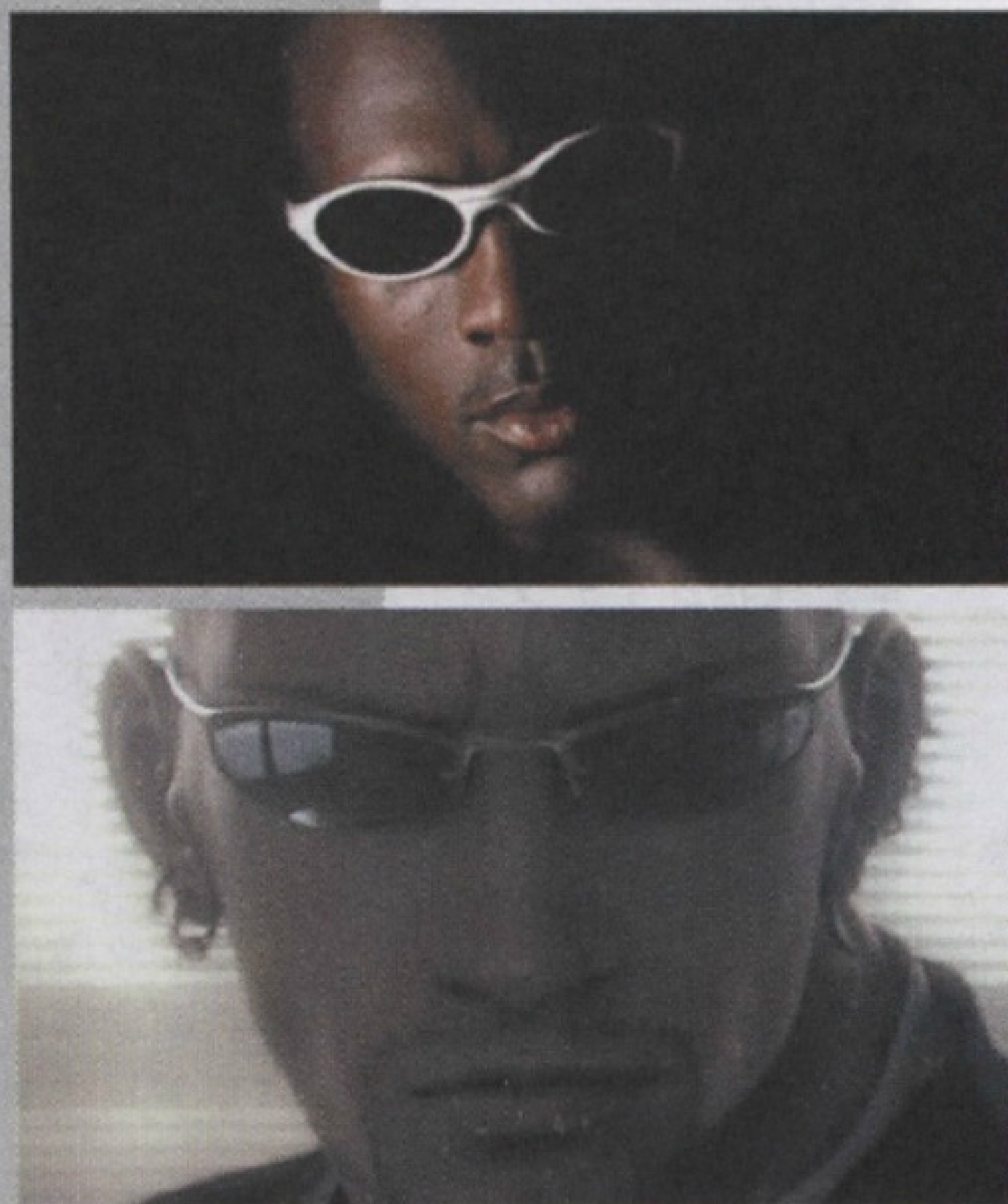
这部影片于2005年9月14日发售DVD，首周销量就突破了22万套。它的出现可以说给人们对于3D的虚拟世界建立了新的标准。对于《最终幻想VII》的玩家来说，这部影片无疑对他们在游戏之后情感中的缺失和迷离作了最好的诠释，而对于更多从没玩过这款游戏的普通观众而言，他们当面见识了《黑客帝国》的思考并非子虚乌有。

诚然在精彩的背后，是诸多当今最为尖端的技术。譬如在人物动作方面，本片采用了“动作捕捉”技术，特别是“表情捕捉”中的唇形对应。不过他们没有像《极地特快》那样完全以“动作捕捉”的数据来渲染合成，而只是作为“关键帧动画”（Keyframe）的参考。也就是说，所有动作场景还是按照传统动画制作的方式，只是在每一幅“关键帧”的肢体位置上参考了“动作捕捉”的数据，而其中细微的动作变化仍需要人工调节。这就是为什么该片中的动作既有真实感，同时也有“动作捕捉”技术无法传递的顺滑感。

其实大自然所赋予人类的每一个细微变化都饱含无穷无尽的“关键帧”，而电脑根据“动作捕捉”的数据模拟生成的动作，与真实相比无论怎样都会显得死板。《最终幻想VII——降临之子》也还远没有达到“自然”，但在肢体语言方面，我们再难发现《黑客帝国II》中尼奥与100个史密斯对决时人物动作的滞顿，再也看不到《极地特快》中动作变化的不连贯。但在人物的表情方面，我们仍然可以明显感觉到虚拟人物的“紧张”与“不自然”。该片另一个对于虚拟真实的贡献在于材料的质感。做3D特效的人都知道，表现液体永远难于表现固体，而表现那些柔软的东西又永远难于表现坚硬的东西。该片中较好地解决了这些难题。譬如主人公克劳德那件威风凛凛的无袖马甲，绒线的针织结构几可乱真。更令人叹为观止的是，在这些材料的动感都可达到“随心而动”的境界，给观众带来了最为真实的感受。在神罗公司的近景中有几个集中表现老板手部的特写镜头，衣袖的荡动几乎完全符合人们的视觉经验。人物的头发也比以往的3D动画大有提高，无论是红发小子雷诺满头发胶的轻微抖动，还是蒂珐的长发飘飘，都非常到位，如果说这些与现实还有差距的话，我想或许就在于他们的头发都太干净整齐了。当然所谓“三千烦恼丝”在3D动画的制作中总是最令制作者烦恼的事，相比之下暗恋蒂珐的鲁德的光头，其坚硬程度可完全比拟为少林寺的某个武僧。

《最终幻想VII——降临之子》三维模型的生成以Maya和3DS Max制作。渲染（Rendering）部分，采用Mental Ray和May自带的渲染引擎制作；最后合成（Compositing）阶段采用了Shake（在苹果操作系统下）和After Effect（在Windows系统下）。头发、衣物和皮肤效果的合成使用了Square Enix公司自己开发的软件系统——导演原本打算用威塔公司为制作咕噜姆皮肤而开发的专用软件，但由于价格和时间的原因不得不放弃这一计划。最终，他们用相当于2001年美版《最终幻想》制作经费2/3的投资做出了更为出色的效果。影片很好地保持了照片般极端真实与树立某种特殊视觉风格之间的均衡。

与日本人在纯3D电影中的追求相比，美国人显得“偷工减料”一些。他们看起来更追求绝对的幻想。他们更喜欢把那些技术应用于绝对卡通的动画片中。2006年1月24日，大名鼎鼎的迪斯尼（Disney）公司正式宣布以74亿美元收购皮克斯（Pixar）动画制作公司。前者是2D动画的老大，而后者凭借《玩具总动员》《海底总动员》《超人总动员》等近几年来著名的3D动画影片一举成名。


至少他的外貌有点象乔丹


极地特快穿越另一个世界

有人说，迪斯尼花这么大的价钱收购皮克斯说明纯3D动画将成为未来动画片的发展方向。迪斯尼作为资深动画制作企业，他们当然比任何人都清楚电脑技术的进步会给这个产业带来什么样的变化，迪斯尼从来都是对于技术追求的狂热分子，譬如“先期录音技术”乃至如今动画电影制作的整个流程几乎都是该公司所创建。《恐龙》《幻想曲2000》等影片中大规模的3D应用，《人猿泰山》《花木兰》等片中精彩的3D合成等，都体现了迪斯尼在这方面的技术水平。不过，迪斯尼那追寻多年的以“角色核心”为宗旨的理念在今天略显过时了，而皮克斯公司自创建开始就坚守“故事核心”的创作思想。其实，能够真正打动人心的已不仅仅是动画人物的表情与动作，他们处在什么样的背景，有着怎样的经历，有着如何独特的性格才是关键。

所以说，3D并不是动画片的绝对未来，关键在于能真正满足人类脑海中的那个有声、有色、有人情的虚拟世界。中国人称那为“江湖”！P

结　语　特效？特效药？

■龙猫

当1895年，法国的卢米埃尔兄弟在自家工厂拍摄世界电影史上第一部影片《工厂大门》时，他们也许永远不会想到，就连“工厂大门打开，系着围裙的女工们和骑着自行车的男工们有说有笑地从工厂走出来，随后，工厂主乘坐一辆由两匹马拉着的马车驶进工厂，大门又重新关上”这样简单的情景也可以不再需要实景拍摄，只要请几名演员在蓝幕前走上几圈，再做个工厂大门的模型，剩下的事全交给一种叫“计算机”的怪物处理就行了。

在世界电影100多年的发展历程中，计算机仅在其中担纲了30余年的“幕后工作”。从1975年乔治·卢卡斯创立专为电影制作电脑特效的工业光魔公司开始，计算机这个只认得“0”和“1”的“笨蛋”就开始走上彻底改写整个电影工业历史和发展方向的道路。而到了今天，越发强大的计算机技术甚至已经开始超出“为电影服务”的范畴，显得有些喧宾夺主了。今天的电影中还有什么是不能用计算机实现的？有了计算机技术，电影导演可以肆无忌惮地对宇宙万物进行意淫，只要一帧画面产生在他们的脑中，这帧画面就一定可以出现在电影屏幕上。于是，等我们从一部电影中回过神来后，往往还在思考这样一个问题：自己究竟是在看电影，还是在看电脑？

计算机技术在电影中所占的分量越来越重，拍电影却逐渐变成一个十分可笑的过程。剧组不再需要到处寻找复杂的外景地，因为最完美、最符合要求的布景只会出现在摄影棚里，而如何让这些布景得以乱真，达到欺骗观众眼睛的目的，交给计算机处理就行了。演员们不需要再置身于危险的热带丛林或大峡谷，也不用为了剧情需要而和狮子老虎蜥蜴蟒蛇共处一室。他们要做的只是各自在蓝幕背景下深情地和空气对望，口中念念有词，做出各种滑稽的动作；或是挥舞着看不见的宝剑和玩具枪，对不存在的敌人瞎比划，至于这出戏究竟发生在地球还是火星，和自己对戏的是美女还是大猩猩，自己拼命抗击的是纳粹还是超级赛亚人，就全权按照导演的意思通过计算机来处理了。想必此时对演员们最大的考验并非演技，而是心理承受能力。他们一定希望自己拍戏时不要被人撞见，因为如果这时候有外人不小心闯进摄影棚，一定会以为自己进了疯人院，看见一群疯子在这里集体发病。

生病了当然要吃药，但遗憾的是，这药不是给演员们吃的。导演们早把电脑特效当成救电影于水火之中的特效药——一部电影无论题材如何，水准如何，有炫目的电脑特效加盟，至少也能混个“印象分”。不过就像最好不要太清楚自己吃的食物的原料来源一样，或许我们对电影吃了什么药的好奇心还是有所保留的好。如果你知道类似《金刚》《指环王》这样气势恢宏的顶尖制作只不过是在摄影棚里拍出的“小”电影，如果你知道《金刚》中的冒险号从未出过海，骷髅岛不过是个模型布景，峡谷大战是1比10的沙盘演算，金刚大战暴龙纯粹是3D软件生成的子虚乌有，女主角爬上的“帝国大厦”只是个半米高的圆顶，而“男一号”金刚只是一个在蓝幕前上窜下跳、挤眉弄眼的独眼厨师（安迪·瑟克斯在片中客串的角色）之后，不知你会有怎样的心情，你还会不会为金刚面对安时忧郁的眼神和它摔下帝国大厦的瞬间泪眼婆娑——或许，你不笑出声来就已经很不容易了。

当然，计算机是否在给电影工业增色的同时破坏了原有的“电影精神”并不在这篇文章讨论的范围之内。事实上，不管算不算“吃药”，谁也不能否认计算机这个神奇的物件使人类得以实现许多以往不敢企及的目标，看到过去未曾目睹的景色，而电影只是最具代表性的领域之一——计算机技术在音乐、建筑、艺术设计等领域的应用，也将同样成为我们关注的范围。

对计算机来说，60岁，只是刚刚开始而已。P

雪梅

梅雪争春未肯降
骚人阁笔费评章
梅须逊雪三分白
雪却输梅一段香

北宋 卢梅坡

关注，我们究竟该买谁？

——数码单反与消费类数码相机的梅雪之争

■策划 本刊编辑部

执笔 晶合实验室 别理我

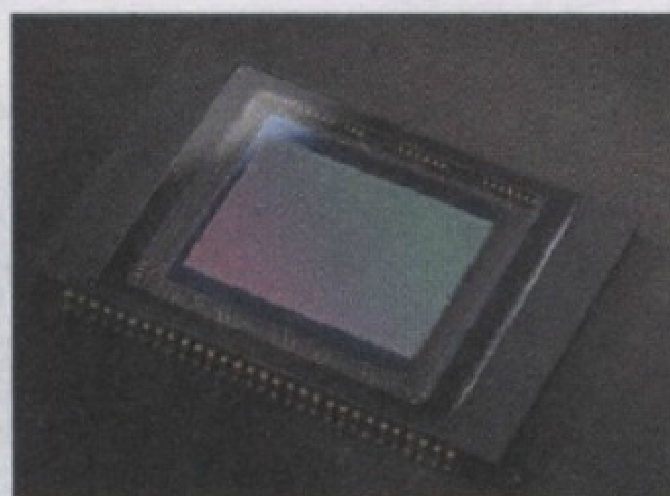
2005年底开始的数码单反狂潮打破了消费类数码相机（Consumer Digital Camera）和数码单反相机（Digital Single Lens Reflex）之间的价格鸿沟（如无特殊说明，下文中“消费类数码相机”，用DC表述，而“数码单反相机”用DSLR表述）。各大相机厂商的单反套机（机身+厂商推荐配套镜头）价格不断下降，部分产品甚至降至近5000元的消费心理价位。对于高端消费类数码相机而言，这无疑是一个相当沉重的打击。一般来说，价格优势对消费的影响是最直接的，这一优势的丧失是否意味着消费者的选择变得单一了呢？情况似乎没有这么简单，面对全面功能与高性能、“一步到位”与未来的扩展性，在选择DC还是DSLR的问题上，许多人都开始迷茫。

DC与DSLR之间的比拼，正如卢梅坡诗中所言：“梅雪争春未肯降，骚人阁笔费评章”。究竟选择谁更好？带着这个疑问，我们征集了数款有代表性的数码单反相机和消费类数码相机，力求通过较全面的测试对比来进行解答，抑或给读者一些有价值的参考。对这一话题有兴趣的读者朋友，请跟我们一起开始这次解疑之旅吧。

梅雪争春未肯降——产品介绍篇



索尼Cyber-Shot DSC-R1



采用APS-C画幅CMOS传感器是索尼 R1最大的亮点

1.索尼Cyber-Shot DSC-R1

索尼与柯尼卡美能达（其光学部门现已被索尼收购）的合作诞生了Cyber-Shot DSC-R1（下文简称索尼 R1），它采用1030万像素APS-C画幅CMOS传感器（焦距系数1.5），ISO100～3200，支持RAW格式拍摄，卡尔·蔡司14.3～71.5mm/2.8～4.8（在镜头的相关参数中，“14.3～71.5mm”字段表示焦距范围，“2.8～4.8”表示镜头在广角与长焦端的最大光圈，下同）Vario-Sonnar镜头，2英寸液晶屏可自由旋转，体积为139.4mm×97.7mm×156mm（镜头缩至最短端，下同），质量为926g（不含附件，下同）。索尼 R1目前市场价格约7500元。

2.佳能EOS 350D

作为“万元先锋”EOS 300D的后继机型，佳能EOS 350D（下文简称350D）采用800万像素APS-C画幅CMOS传感器（22.2mm×14.8mm，焦距系数1.6），ISO100～1600，支持RAW格式拍摄，套机搭配EF-S 18～


佳能EOS 350D

55mm/3.5～5.6 II 镜头，液晶屏为1.8英寸11.5万像素，体积为135mm×127mm×95.8mm（含套机镜头，下同），质量约682g（包括镜头在内，下同）。350D套机目前市场价格约6300元。

3.佳能PowerShot Pro1

佳能在2004年推出的消费类数码旗舰产品，PowerShot Pro1（下文简称佳能Pro1）采用800万像素2/3英寸CCD，ISO50～400，支持RAW格式拍摄，28～200mm/2.4～3.5 USM L级镜头（135等效焦距，实际焦距为7.2～50.8mm），动态拍摄能力为640×480@15fps（3分钟限制），支持实时液晶取景及EVF取景，液晶屏为可旋转2英寸，约23.5万像素，体积为117.5mm×78.1mm×103.5 mm，质量约561g。目前佳能似乎放弃了佳能 Pro1的后继机型的开发，因此佳能Pro1目前的市场价格和上市时差别不大，约6300元。


佳能PowerShot Pro1


尼康 D50

4.尼康 D50

尼康 D50是尼康细分市场的产物，采用610万像素APS-C画幅CCD传感器（23.7mm×15.6mm，焦距系数1.5），ISO200～1600，支持RAW格式拍摄，套机搭配AF-S DX ED 18～55mm/3.5～5.6G镜头，液晶屏为2英寸13万像素，体积为133mm×102mm×76mm（单机身），质量为830g。尼康 D50套机目前市场价格约6000元。

5.奥林巴斯 E-500

奥林巴斯是坚定的4/3系统开发者，不过和佳能、尼康相比，奥林巴斯镜头系统不是特别完善，购买也比较困难。奥林巴斯 E-500（下文简称奥林巴斯 E-500）采用800万像素4/3画幅FFT-CCD传感器（17.3mm×13.0mm，焦距系数2），具备CCD除尘功能，ISO100～1600，支持RAW格式拍摄，套机搭配ZUIKO DIGITAL 14～45mm/3.5～5.6镜头，液晶屏为2.5英寸21.5万像素，体积为135mm×130mm×96mm，质量为726.5g。奥林巴斯 E-500套机目前市场价格约6300元。


奥林巴斯 E-500

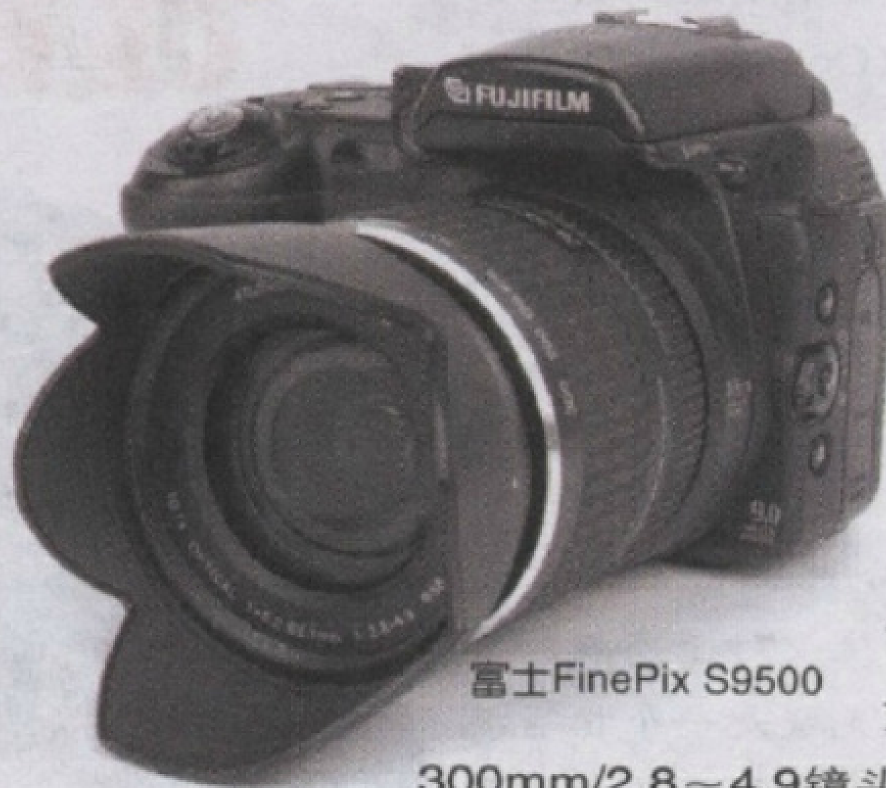
6.奥林巴斯 E-300

作为上一代产品，奥林巴斯 E-300（下文简称奥林巴斯 E-300）即将被奥林巴斯 E-500和E-330取代。奥林巴斯 E-300采用800万像素4/3画幅FFT-CCD传感器（17.3mm×13.0mm，焦距系数2），具备CCD除尘功能，ISO100～1600，支持RAW格式拍摄，套机搭配ZUIKO DIGITAL 17.5～45mm/3.5～5.6镜头，液晶屏为1.8英寸13.4万像素，体积为136mm×145.1mm×87mm，质量为771g。奥林巴斯 E-300套机目前市场价格约6500元。


奥林巴斯 E-300

7.富士FinePix S9500

FinePix 富士 S9500（下文简称富士 S9500）是富士新一代类单反DC旗舰，它采用900万像素1/1.6英寸Super CCD HR传感器，ISO80～1600，支持RAW格式拍摄，富士龙28～300mm/2.8～4.9镜头（135等效焦距，实际焦距为6.2～66.7mm），动态拍摄能力为640×480@30fps，液晶屏为可垂直旋转1.8英寸，约11.8万像素，相机体积为128mm×93mm×144mm，质量约665g。富士 S9500目前市场价格约5200元。


富士FinePix S9500

8.奥林巴斯 SP-350

卡片机是消费类数码相机的发展方向之一，不过此类DC很少提供专业功能，奥林巴斯SP-350显然瞄准了这一空白，不仅提供手动控制，甚至可以拍摄RAW格式图像。奥林巴斯SP-350采用800万像素


奥林巴斯 SP-350

1/1.8英寸CCD传感器，ISO50～400，奥林巴斯38～114mm/2.8～4.9镜头（135等效焦距，实际焦距为8～24mm），动态拍摄能力为640×320@30fps，采用2.5英寸11.5万像素液晶屏，相机体积为99.5mm×70.5mm×46.5mm，质量约193.5g。奥林巴斯 SP-350目前市场价格约2700元。

9.理光GR DIGITAL



理光GR DIGITAL

理光相机一向比较另类，在几乎所有厂商都强化产品易用性的时候，却推出GR DIGITAL（下文简称理光 GRD）这样的定焦卡片机，追求高素质的精神的确令人敬佩。理光 GRD采用800万像素CCD传感器，ISO64～1600，支持RAW格式拍摄，相机采用28mm/2.4（135等效焦距，实际焦距为5.9mm）定焦镜头，特别值得一提的是这款镜头使用了2片非球面镜和1片低色散镜，成本不菲，动态拍摄能力为320×240@15fps，采用2.5英寸21万像素液晶屏，支持点测光，相机体积为107.5mm×29.5mm×59.5mm，质量约170g。理光GRD目前市场价格约4999元。



镁合金机身，双拨轮，GRD在卡片机中很另类

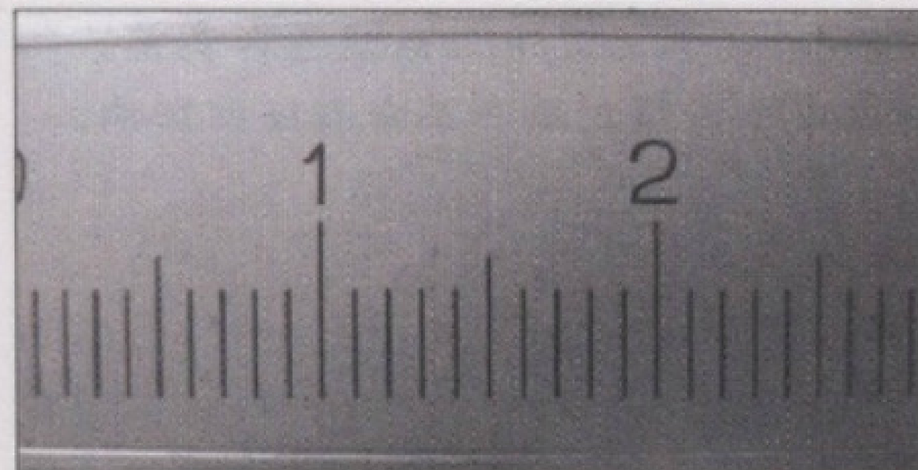
【骚人阁笔费评章——擂台比武篇】

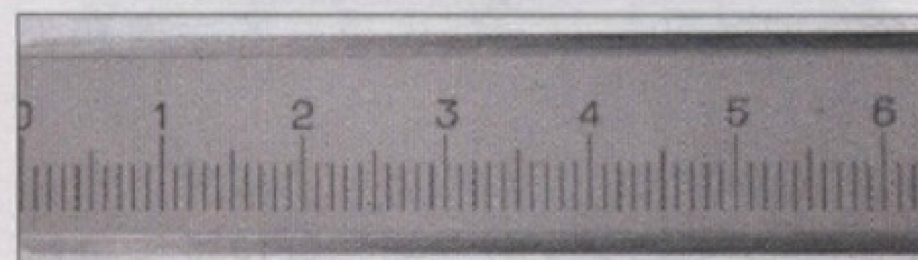
当我们完成所有测试后，发现由于索尼 R1的“搅局”，原本清晰的对比变得比较模糊。索尼 R1继承了DC与DSLR的优缺点，似乎很难给它一个准确的定位，不过我们认为索尼 R1依然属于高端消费类DC。

一、梅须逊雪三分白——DC以小搏大

1.微距

微距并不是一个简单的概念，无论是DC还是DSLR，都受镜头放大率以及感光元件尺寸的影响，综合考虑实际使用情况和读者接受度以后，我们决定通过拍摄游标卡尺读取刻度这一方法来直观地诠释相机的微距能力。





350D微距拍摄样张，就各家DSLR套机而言，具有一定代表性，应付普通近摄没有问题

参测DC中，奥林巴斯SP-350拥有极强的微距拍摄能力，佳能 Pro1紧随其后，富士 S9500虽然最近对焦距离很近，但过短的焦距让它的微距能力并不突出。索尼 R1由于镜头的光学构造和DSLR差别不大，微距能力只能用一般来形容。几款DSLR微距能力相若，奥林巴斯 E-500套头的微距能力相对差一些。微距测试中DC军团以较明显的优势胜出，当然，在庆祝胜利的时候，DC军团也不要忘了DSLR与生俱来的可扩展性，真正意义上的微距镜头不仅带来很高的放大率，同时也比DC更容易布光。

2.取景便利性


可旋转液晶屏大大方便了取景

DC液晶屏取景可以直观地预览拍摄效果，而且部分DC所具备的可旋转液晶屏更是方便了用户使用。我们经常会遇到把相机高举过头或者放在地上拍摄的情况，绝大多数DSLR在这样的情况下只好购买类似直角取景器一类的附加设备。不过这一状况正在改善，奥林巴斯的E-330就可以像DC一样取景，但它目前只是唯一的案例，DC依旧保持该领域的优势。

3.便携性


卡片机和手机放到一起，并不显大，携带很方便，也无需过多保养

良好的便携性对于旅游等日常应用具有重要意义，在选购产品时一定要考虑这一因素。勿庸置疑，DC的便携性优于DSLR，具体体现在质量与体积上。虽然入门型DSLR一直沿着轻量化路线走着，例如300D→350D/D70→尼康 D50，但依然很难和DC相比，甚至一些采用金属机身的DC如佳能 Pro1，都可以保持较小的质量。体积方面DC优势更明显，反光板结构给DSLR带来直观光学取景的同时也让其“增肥”不少。此外，DSLR的保养相对DC要复杂一些，摄影包、气吹、软毛刷……乃至UV镜等附件，相对麻烦一些。另外索尼 R1因为融



反光板结构很大程度上造成DSLR无法做小

合了DSLR的重要特性——大尺寸传感器，随之而来的是镜头体积的增大，所以其便携性的下降也就可以理解了。

4.视频拍摄能力

视频拍摄极大地丰富了相机用途，对于绝大多数要求不高的用户而言几乎可以不用再购买价格不菲的DV，节省了大笔开支。

一般而言DC都可以进行动态视频的拍摄（索尼R1除外），而DSLR由于取景原理的限制，无法进行类似拍摄，在需要临时记录影象的场合反而不如DC方便。不同的DC视频拍摄能力也不一样，在产品介绍里大家可以看到具体指标，这里就不一一阐述了。

二、雪却输梅一段香——DSLR军团的胜利

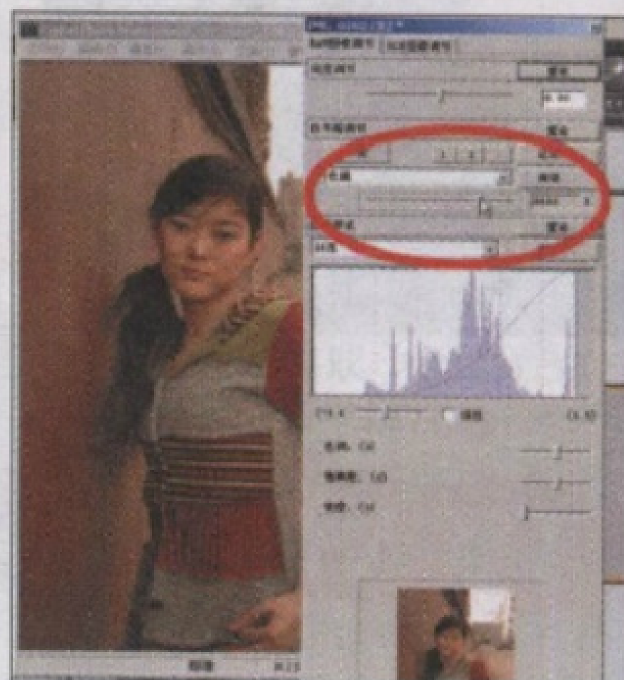
1.感光性能（噪点测试）

在用数码相机拍摄夜景或者较暗物体时，经常出现点状杂色，它们被称为“噪点”。出现噪点的最主要的原因是感光元件的感光性能不足，应用大尺寸感光元件是解决该问题的主要方法之一。DSLR正是凭借这一优势取得胜利，同样表现很好的还有索尼R1，因为它也采用APS-C画幅感光元件。测试中我们将相机的降噪功能关闭，尽量在同一条件下拍摄（使用相同的曝光参数、白平衡等）。



噪点测试，350D vs 佳能 Pro1，代表了不同画幅感光元件的表现

作为同一厂商在两个阵营的代表，佳能350D和Pro1的表现具有相当典型的代表性，从它们的对比图可以看出DC（指感光元件尺寸不高于2/3英寸的，索尼R1除外）和DSLR巨大的差距。实际使用中，DSLR在感光性能方面的优势并不仅仅体现在噪点上，它对画面的细腻程度、细节、层次感都有非常重要的意义，越往高端应用发展这一优势体现得更加明显。


DSLR拍摄的RAW格式图像能够方便地后期调整色温（无损）

2.色温控制

由于镜头档次原因，测试中DSLR在色彩表现方面的优势体现得并不明显，特别是面对索尼R1、佳能Pro1这样配备优秀镜头的对手时。通过我们提供的参测产品在室内低色温下手动白平衡色彩样张以及人像外拍样张，大家可以看到不同厂商的影像引擎有不同风格取向，如佳能的朴实、尼康的冷艳、奥林巴斯的胶片味……读者可以根据自己偏好进行选择。

不同厂商风格的室内样张


佳能的色彩较朴实


奥林巴斯的饱和度较高类似胶片


富士的风格和佳能类似


索尼的色彩表现真实，略偏暖调


尼康的色彩较冷艳


理光的饱和度高，有些夸张

特别值得一提的是，佳能350D、尼康D50、索尼R1都提供了强大的RAW处理软件，用户可以放心地使用自动白平衡进行拍摄，转换图像时再进行调整，有别于对JPG/TIFF/BMP等格式文件的有损色彩调整，对RAW格式文件的白平衡设置对画质不会有任何影响。

3.背景虚化能力

首先需要解释的是背景虚化能力和景深是两个不同的概念，之所以这里主要讨论背景虚化能力问题，很直接的理由是“我们需要人像背后的景物模糊一些，这样可以突出被摄人物”。这儿暂且不讨论复杂的原理和公式，记住下面几条就可以了。

（1）用大光圈拍摄比用小光圈拍摄背景虚化厉害。

（2）焦距固定的情况下（就是不要拉近拉远地进行变焦），拍摄距离越近，背景虚化越厉害。

（3）被摄者离相机很近，主体，例如人，在照片中占很大比例，那么DC和DSLR使用相同数值的最大光圈拍摄，背景虚化能力差别不太大。

（4）被摄者离相机较远，即便使用相同数值的最大光圈进行拍摄，DSLR的背景虚化能力也比DC强。

（5）远距离（如大于3米）拍摄时，用长焦端背景虚化能力更强。

***注：**这里DC指的是感光材料不大于2/3英寸的传统DC，不包括索尼R1这样的“怪物”。

综合考虑，即便使用小光圈的套头，DSLR的背景虚化能力也强于DC。由于套头的背景虚化能力有限，“如奶油般化开”的人像背景虚化效果几乎没有什么机会出现，DC更是无法做到。


相同视角，DC的景深，使用了2.8的大光圈，请注意远处栏杆的虚化


350D的景深，光圈仅为4，远处栏杆的虚化仍然要比使用2.8光圈的DC强

4.手感操控及后期扩展性

DSLR源自SLR（单镜反光相机），几十年的发展历程为其积累了丰富的人体工程学经验，我们现在所使用的单反类相机都是根据人类手部握持物体的习惯进行设计的。

参测几款DSLR中，尼康 D50相对更符合男性手部特征，延续了D100/D70的握持及操控，手感相当不错，菜单也直观易用。350D手柄部位过于窄小，再加上易滑的磨砂表面，手感是几款产品中较差的。


DSLR的手感与操控有深厚的传统积淀


一般通过大拇指和食指即可完成绝大多数操作



小指悬空，握持感不佳，男性使用最好添加手柄


350D（左）的手柄较窄小


DSLR扩展性极佳，换用微距镜头（1：1放大率）拍摄的微距图像

在后期扩展性上，DSLR占有绝对优势。虽然DC能够扩充一些类似广角镜、增距镜等附件，但DSLR更换镜头得到的不仅仅是焦距的变化，拍摄质量也随之而变，顶级的单反镜头被广泛应用于摄影艺术、体育、新闻等场合。但是购买DSLR机身加一款不错的镜头，全部支出要远远超过DC与DSLR套机的价格。实际上，对于有志于投身摄影艺术的用户来说，最终对镜头的投资可能远大于对单反机身的投资。

5.续航能力



虽然都使用碱性电池，续航能力却大不相同

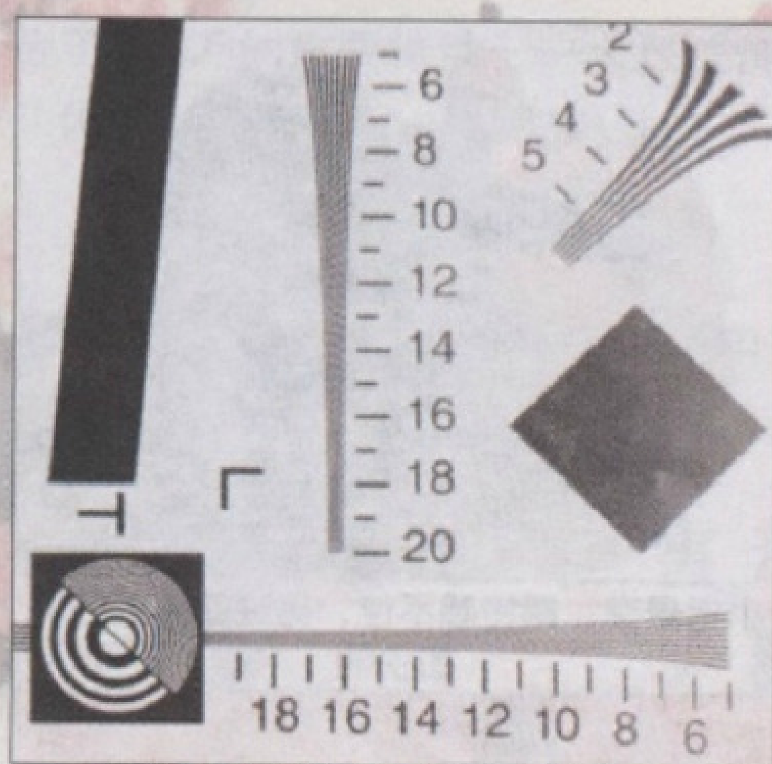
参测产品除奥林巴斯SP-350与富士S9500外都采用锂电供电。在测试之前，我们都进行了充电并考察了相机的续航能力。由于DC在取景时感光元件和液晶屏都要工作，耗电量相当大。而DSLR的感光元件只在拍摄时工作，液晶屏平时也无需耗费过多电能，因此续航能力相当惊人，几款DSLR直到测试完成依然可以维持正常拍摄、回放，而所有的DC均进行了第二次甚至第三次充电，优劣相当明显。

三、楚河汉界两相峙——旗鼓相当

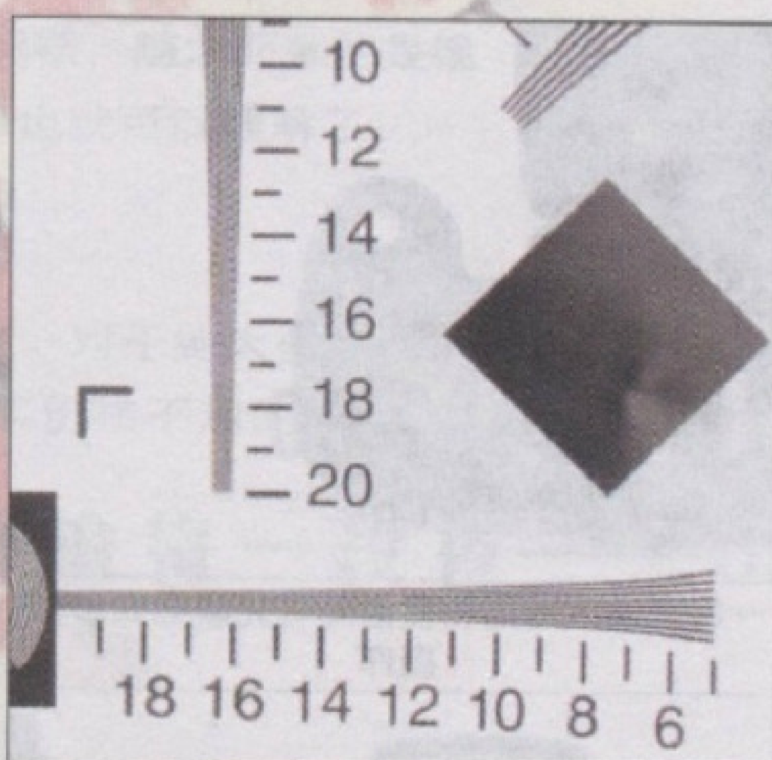
1.镜头分辨率

对镜头分辨率的诠释一般包括两个方面，解析力和反差，通俗地说就是“能不能拍出头发丝”和“黑白对比强烈与否”。镜头分辨率越高自然越好，谁都希望拍出来的照片内容更多一点。

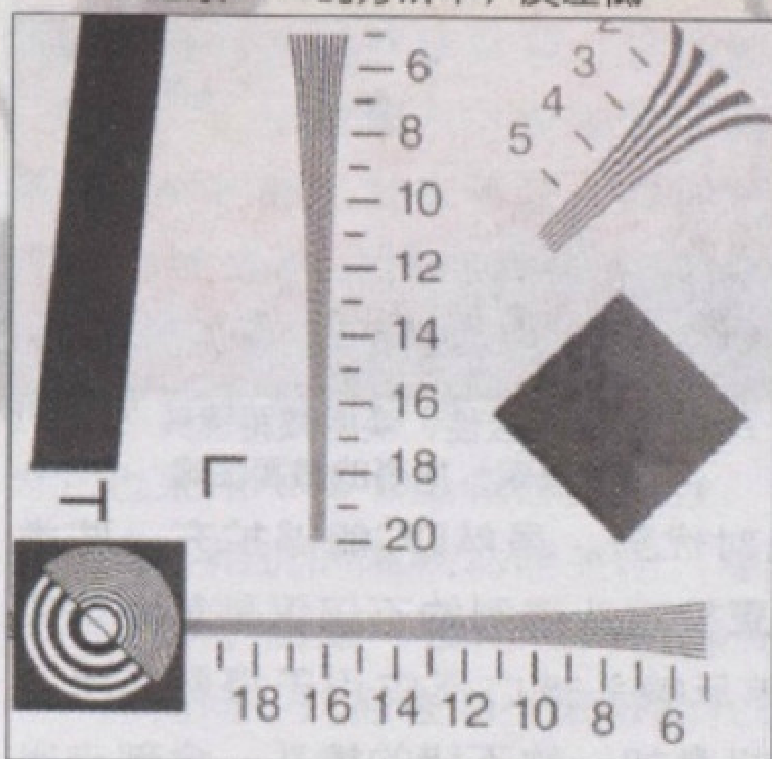
分辨率测试的结果是旗鼓相当，几乎所有DSLR都有相似的特点——具有相当的解析力，但反差低。拥有这样的特点并不奇怪，首先参测DSLR搭配的镜头都是素质不算太高的套头，有这样的表现很正



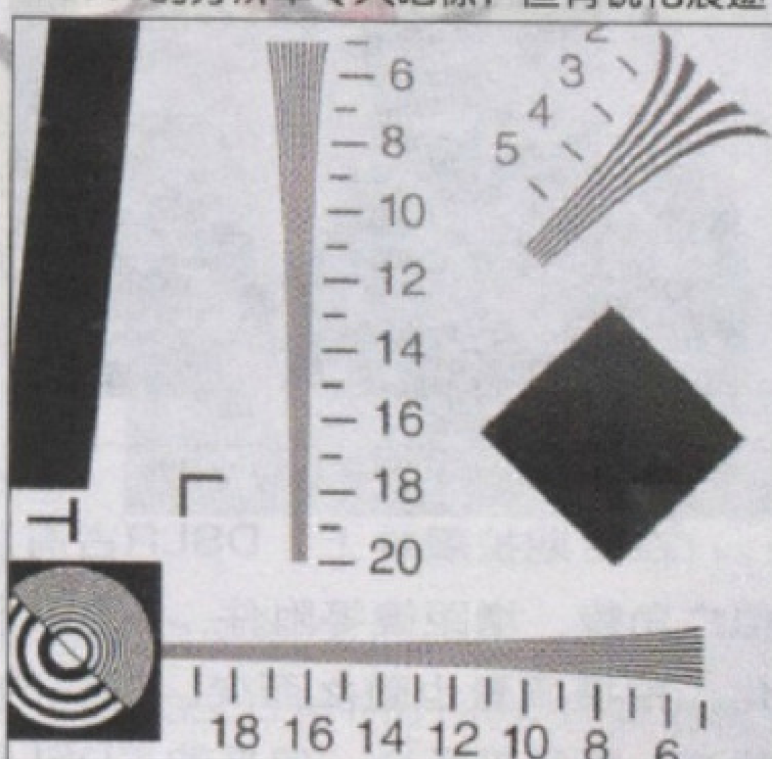
尼康 D50的分辨率，反差低



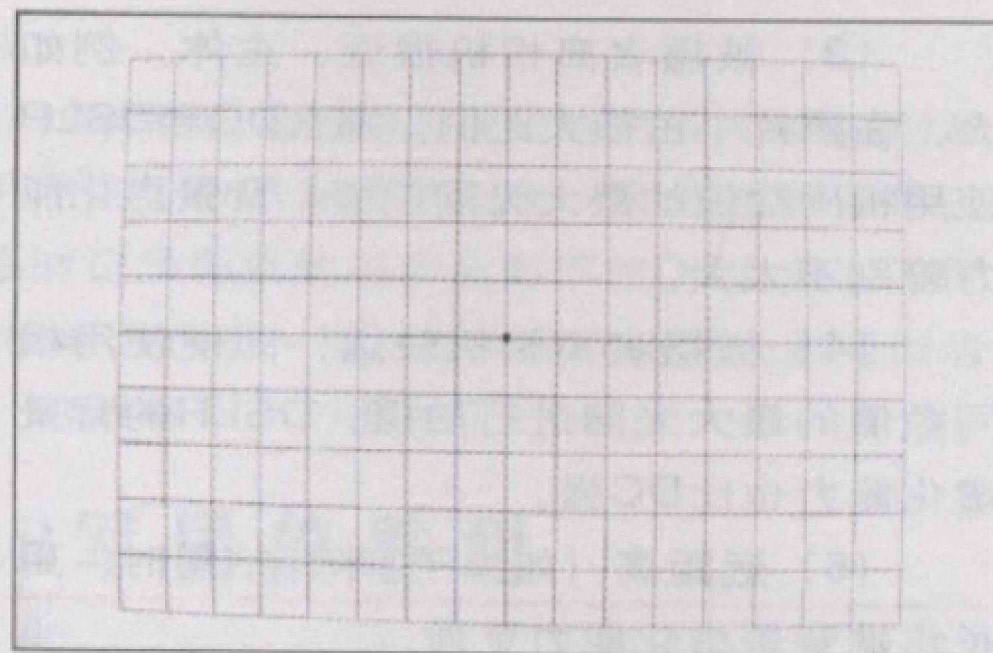
S9500的分辨率令人吃惊，但有锐化痕迹

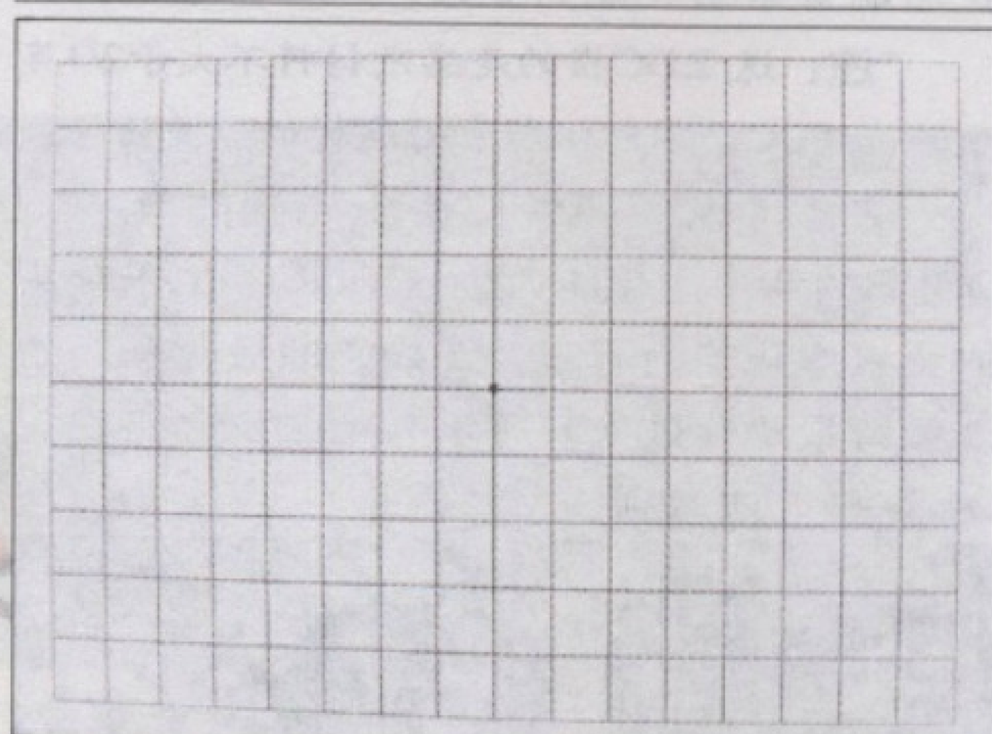


E-500稍差，但区别极其微小



R1的表现特点更像DSLR




两张畸变测试图，如果不明示，很难相信上边是尼康D50拍摄下边是佳能 Pro1拍摄的



350D的套机镜头在二手市场仅售400元左右

常；其次DSLR感光元件高宽容度的特性决定了画面低密度低反差的特点。另一方面，送测DC很多都是高端系列，搭配的镜头较为优秀，甚至出现顶级镜头（如佳能 Pro1的L头），机身的锐化作用也是重要原因（实际效果相当惊人），最终两者战成平手。

参测DC中，富士 S9500、佳能 Pro1以及索尼 R1都给我们留下深刻印象，其中索尼 R1属于DSLR成像风格，富士 S9500和佳能 Pro1都有明显的机内锐化痕迹。几款DSLR套机在关掉机内锐化以后表现较平稳，相对而言奥林巴斯 E-300、佳能350D、尼康 D50稍强于奥林巴斯 E-500。总体来说，与参测高端DC处于同一水平。


Pro1使用的红圈L头

2.镜头广角畸变

镜头相关的测试中，DSLR套机没有占到什么便宜，这的确是令人惊奇的事情。和分辨率测试一样，广角畸变测试不仅乏味，而且结果也没有给我们可书写的东西，大家都处于同一水准。

四、总结

回头审视我们测试的几款DC，佳能PowerShot Pro1出道已经2年，但它依然作为佳能消费类数码相机旗舰静静躺在市场的橱窗里，到目前为止佳能也没有准备替它选择继任者。尼康也已经很久没有发布过新的高端DC产品，这似乎也代表着这样一个趋势：高端DC依然有自己的优势，但它们的位置将逐渐被入门DSLR取代。

我们认为，在DC还是DSLR的选择问题上，主要应该从两个角度思考，首先是用途，其次是资金。用途永远是摆在第一位的，普通的风景拍摄以及留影，完全没有必要购买DSLR。无论是便携性还是实用功能（如视频拍摄），DC都有先天的优势。一流的画质对于这类用户来说，重要却非必要。而对于那些已经从菜鸟升级到掌握部分技巧的中级摄影爱好者来说，选择有些困难，他们需要较高的画质、长时间学习拍摄所需的耐用性以及谨慎的投资。综合考虑，对于这部分用户，高端DC特别是像索尼 R1这样的产品，适合选购。

那DSLR的用户群定位在什么地方呢？如果目标仅仅是套机，那么还不如选购高端DC更合算，测试也表明DSLR套机在面对索尼 R1这样的对手时，并没有明显的优势。DSLR最大的优势在于其强大的后期扩展性，在搭配专业镜头以后，相机的潜能才得以发挥出来。对很多资深摄影人来说，某种意义上对镜头系统的选择比对机身的选择还要重要。因此，DSLR的消费群体，应该是那些有专业应用需求（近期或远期）并且具备后期投资能力的人。P

■晶合实验室 热血废人

随身能源站——爱国者动力舱



- 产品的设计思路值得称道
- 实用价值较高
- 电池板感光面积较小，如能采用多层折叠式设计增加感光面，效果会更加理想
- 使用范围并不广泛，仅面对有特殊需求的用户，为喜好户外活动的人们带来了一丝贴心的准备

蓄电池容量：1800mAh
光电池峰值功率：1.45W
工作电压：4.8V(最大)
充电电流：300mA(最大)
输出电压：5.2V(最大)
输出电流：400mA
尺寸：120mm×68.4mm×19.6mm
重量：168.5g（实测）

附　　件：多种充电转接头/旅行充电器(送测样机)
价　　格：599元
咨询电话：010-62606515

在户外使用数码产品，难以避免会出现电力告急的情况。如多一块可充电的锂电池，可解决不少燃眉之急。爱国者动力舱这样一款很有新意的产品适时出现在市场中，为喜好四处游玩的朋友带来了不少便利。动力舱的结构设计比较简单，应用光电转换原理，将机身上两块太阳能电池板转化的能量存储在内部的1800mAh锂电池当中，也可直连到数码设备上进行充电。

动力舱外形设计上与掌上电子词典无异，打开上盖后映入眼帘的是两块紫色的太阳能电池板。电池板的设计原理与晶体管相同，以半导体为主体，其内部材料主要为硅和一些其它合金。电池板的表面由两个性质各异的部分组成，当电池板受到光照，转化的电能便由一方流到另一方。紫色的表面是为有效地防止光反射，避免能源的浪费。两块电池板分别由两根导线连接到底部，组成两个独立并联在一起的蓄电池。此种设计的好处在于其中任意一块电池损坏，动力舱一样可以继续工作，仅是可充电量降低而已。在实际测试中，依靠充足的阳光，完成内部蓄电池的充电过程需要近11个小时。而采用便携充电器进行直充，耗时较短，1个多小时的等待时间便可完成。内置1800mAh的蓄电池容量理论上可充满一块相同容量的电池，但实际测试中仅有1300～1400mAh的充电能力。原因在于工作过程中的能源损耗和动力舱内部的蓄电池在电量低于20%的时候电压不稳，无法进行持续输出。对外部设备补充电力的过程维持在3～4小时之间，成绩比较令人满意。

作为市场上为特殊使用人群所准备的首款产品，爱国者动力舱是值得广大消费者肯定的。但其中的缺点也不得不说，相对其价格而言外壳模具精度较差，面积较小的太阳能电池板、容量可进一步增大的蓄电池都是有待改进的地方。


开盖以后紫色的太阳能电池板，两块太阳能板分别对应机身内部的两块蓄电池



左侧集成了主要的接口和开关控制键，还有一个可充当照明作用的LED小灯


转接头全家福，做工实属一般，如能采用转接线缆的形式，效果会更好

■晶合实验室 别理我

电子云豆惹人爱——索尼NW-E303 MP3网络播放器



音质好
工业设计巧妙
液晶屏显示信息太少
NW-E303是一款设计另类的MP3播放器，功能虽然不多但音质出色，符合当代年轻人的口味。

容　　量：	256/512MB/1GB（限网络销售）
文件格式：	ATRAC 3/ATRAC 3 plus/MP3/WAV/WMA
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	68.2mm×24.1mm×39.0mm
重　　量：	44g（实测）
附　　件：	耳机/挂绳/软件光盘/USB延长线/耳机延长线/快速安装指南等
价　　格：	999/1299/1499元
咨询电话：	800-820-9000

NW-E303是索尼新一代E300系列MP3播放器中的一员，并且是中国市场特供版本。E303作为一款非常有特色的产品，它独特的外形设计完全符合该系列的昵称"BEAN"（豆子），让人爱不释手。

资料显示NW-E303的颜色有白、红、黑、蓝4种。送测产品是黑色，看上去并不太显眼。播放器最有趣的设计莫过于其可伸缩式USB接口，在哪儿呢？看到机身侧面的滑盖了么，轻轻拨开，"啪！"第一次使用的人估计会吓一跳。NW-E303液晶屏仅使用了一款单行OLED液晶屏，提供了波浪、天空、水果、时钟几个屏保显示。播放器操控键不多，设计紧凑，五向键承载了大部分操作功能。除MP3播放外，播放器还支持FM调频收音。

播放器音质很好，延续了索尼优良的传统，产品还附赠了优质镀金耳机延长线，这在目前薄利时代还是相当少见的。随机附赠的耳机造型时尚，音质一般，低频较为欠缺。和索尼所有网络随身听一样，NW-E303也需要SonicStage软件才能上传音乐文件。

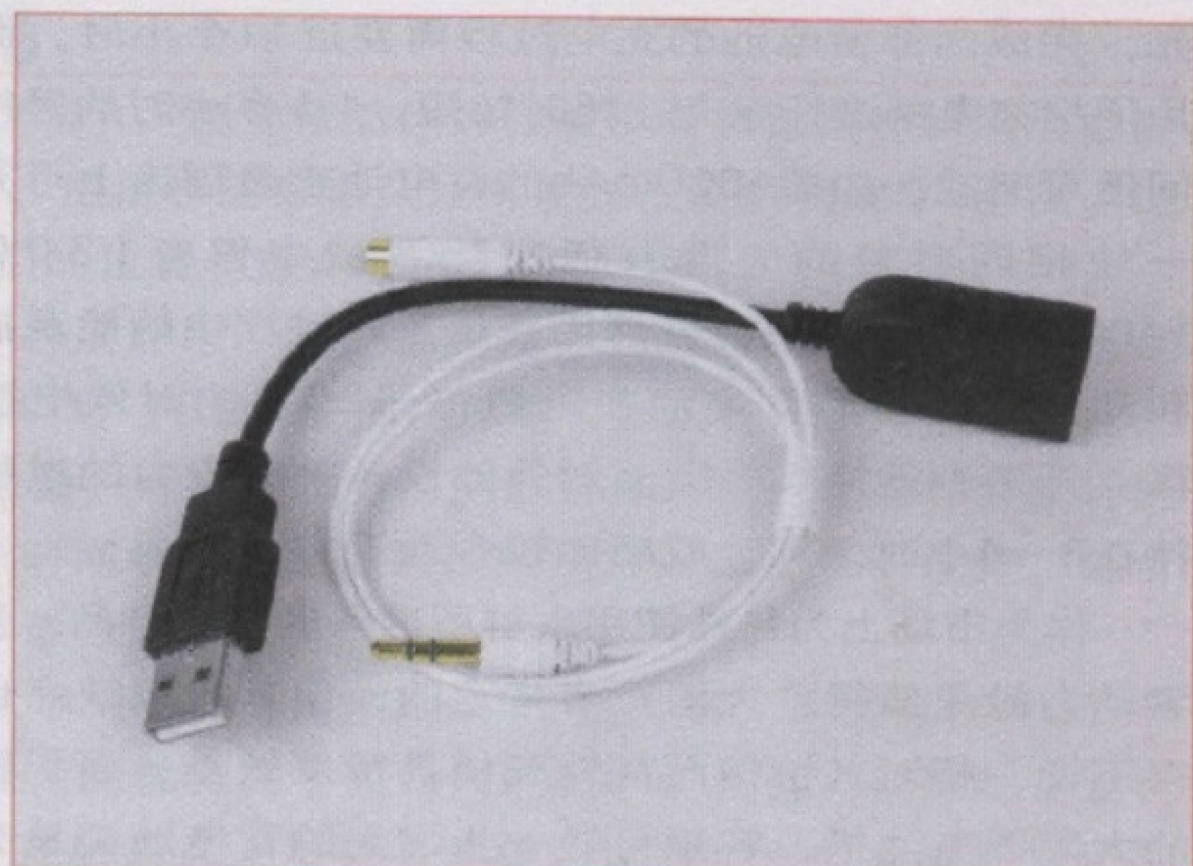




可伸缩式USB接口在MP3身上还是很少见的



五向键的设计比较独特，手感相当灵活



附赠的优质镀金耳机延长线和USB延长线

■晶合实验室 别理我

音乐终端 ——明基Joybee P610数字播放器



- 功能实用
- 性价比较高
- 音量较小
- 明基Joybee P610是一款有趣的产品，它是一个完整的音箱和不完整的播放器，而带给用户的是实惠

音频格式：	MP3/WMA
扬 声 器：	1.5英寸全频扬声器
功率（RMS）：	2W×2
频响范围：	100～12000Hz
信噪比：	70dB
尺 寸：	115mm×25mm×210mm
重 量：	378g（实测，不含电池）
附 件：	软套/快速安装指南/相关连线等
价 格：	380元
电 话：	400-888-0666



操控台，后方的USB母口用以接驳闪盘和MP3播放器

P610看上去就像一个扁平的盒子，面积相当大，放入笔记本包携带较为合适，封釉工艺处理的镜面外壳质感很好。音箱的扬声器位于两侧，旋转即可立起。透过扬声器金属防尘罩，可以看到里面的单元采用的是金属震膜扬声器，它们在保持小体积的前提下能够提供一定质量的低频回放。P610通过6节AAA电池供电，也可以外接变压器。这款产品可以通过Line in输入音频信号，并且提供耳机输出。

播放功能是P610最大的特点，它提供了一个USB口，在外接USB移动存储器（如闪盘、MP3）时可以通过内置的音频解码器播放MP3和WMA。在测试过程中，我们发现音箱的音量有些偏小，另外通过Line in使用时也无法用音量键进行调节，希望厂家在今后的产品中能够加以改进。P610的播放功能比较简单，除音量、播放控制外仅提供了摇滚、爵士等6种音效模式。音箱的回放质量尚可，丰富了移动设备的音频效果，特别是那些闪盘用户。P

■晶合实验室 别理我

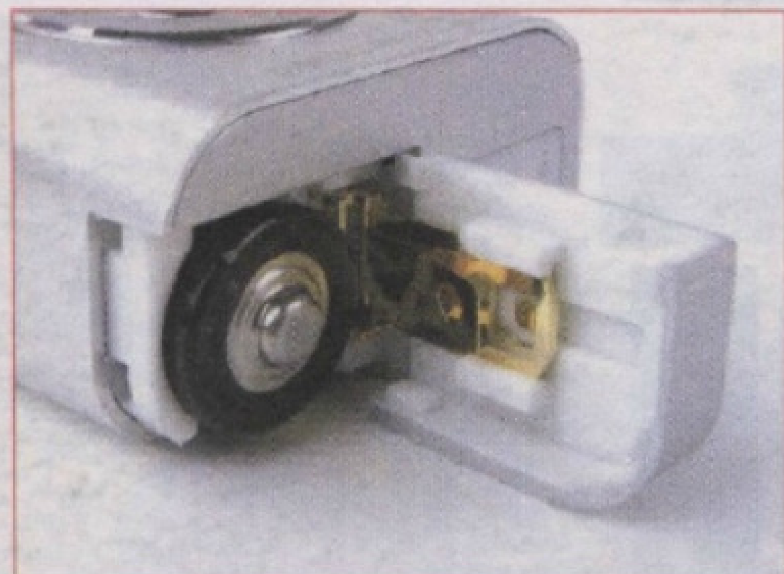
国产精品，魅力体现 ——魅族E3C MP3播放器



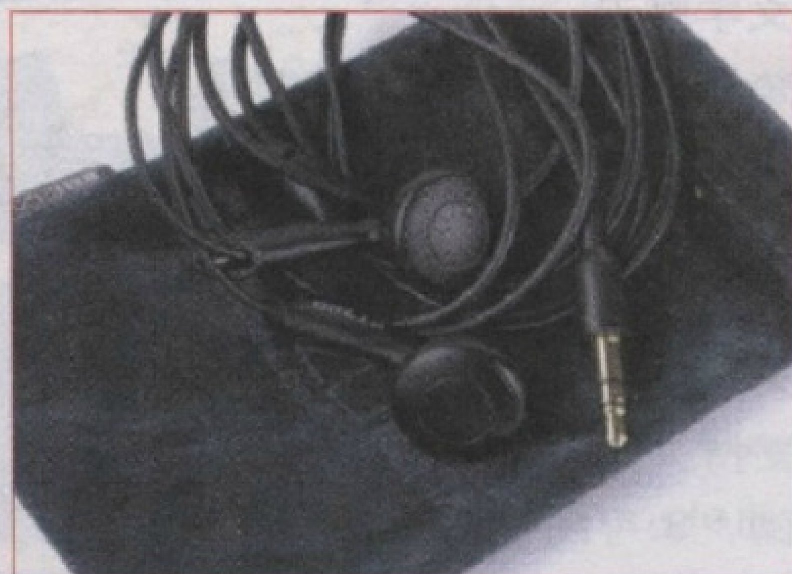
- 音质不错
- 做工优秀
- 操控性一般
- E3C体现出魅族的精品意识，相对国外品牌它各方面的表现并不差，值得推荐

容 量：	256/512MB/1GB
音频格式：	MP3/WMA/WAV
接 口：	USB 2.0
尺 寸：	61mm×29mm×18mm
重 量：	31.5g（实测，不含电池）
附 件：	耳机/挂绳/软件光盘/USB延长线/软包/快速安装指南等
价 格：	699/799/999元
电 话：	0756-6116288

作为魅族的高端产品，E3C做工相当不错，主体部分采用镁铝合金材质，只有电池盖是塑料制造。虽然采用AAA电池，播放器依然保持了小巧的体积。E3C采用分辨率为128×64像素的65 000色CSTN彩屏，显示效果明显高于双色产品，在强光下具有可视性。



采用方便的AAA电池，不用担心找不到



搭配的附件，耳塞表现令人满意



性能出色的飞利浦PNX0102芯片

E3C采用飞利浦PNX0102芯片音质回放水准很不错。搭配随机附赠的PT700耳塞，E3C表现出强劲的低频，高频略有增益（来自耳塞），中频细节很好，但不够丰满，略显单薄。综合考虑，这样的音色特点比较适合处于市场主流地位的流行乐。P

决战之前

即时通信软件横评

■晶合实验室 Mic

编者按：目前的即时通信软件已经过了惹眼的时期，但并不是说它不重要，而是太重要了——你习惯了它，于是忽略了它。但是很多公司没有忽略，加上Google Talk的推出、Windows Live Messenger的测试以及IM互联的趋势，即时通信软件的暂时沉寂就快结束了。

自从ICQ问世以来，即时通信软件就成了用户几乎不可离开的网络工具。开机进入系统后首先打开即时通信软件已经成为多数网络人士的习惯动作，不管与朋友聊天还是工作往来，即时通信软件都是远距离通讯的首选。对于厂商来说，用户群便是资本，看看腾讯利用庞大的QQ用户群展开的娱乐和游戏等各种业务，其他公司也明白了用户的重要性，一款款即时通信软件推出了。现在，最大的焦点集中在Google Talk和Windows Live Messenger身上，一个是被寄予厚望的Google，一个是老牌帝国微软。当然，国内最有人气的还属QQ，其他公司的软件也不甘落后。在IM互通越来越逼近的时候，我们再也不用为了同好友聊天安装所有的IM软件，只需关心——哪款软件最好用。

此次参与横评的软件：

Google Talk：http://www.google.com/talk/
QQ（TM）2006贺岁版SP1：http://im.qq.com/qq/dlqq.shtml
Windows Live Messenger Beta：http://ideas.live.com/
新浪UC 2005Ⅲ：http://www.51uc.com/
网易POPO 2004：http://POPO.163.com/
雅虎通7.0：http://cn.messenger.yahoo.com/
SkyPE 2.0：http://skype.tom.com/

一、联络聊天（比重：0.6）

对于即时聊天工具，最原始又最常用的功能就是文字消息了。在以前的年代，网络速度不是那么好，硬件配置不是很齐全，而文字作为网上最简单又最快捷的信息传播方式受到欢迎，文字MUD、BBS（电子公告板）站点等不断出现，开始了最初的网络热潮。而现在，语音及视频聊天也普及起来，每个人都可以看看网络彼端的好友现在是什么样子了。相对于论坛发帖及E-mail的形式，即时通信软件强在“即时”，可稍等片刻便收到回复，仿佛面对面的聊天，不需要像E-mail那样不知多久才有消息回复。

由于聊天功能是衡量一款IM软件最重要的地方，我们设定其综合评分时比重为0.6，同时，该项包括文字聊天、魔法表情和音视频聊天等很多内容，为了更清楚地说明问题，该项细分为3个小项分别评分。

1.文字聊天及操作（比重：0.3）

即使是现在，文字交流也是常用的即时聊天途径，其优点很明显：1.不需要特殊硬件和很好的网络支持，拨号上网照样通畅；2.文字记录可方便保存以备查阅；3.可同时与很多人聊天（当然要求你打字很快）。对于聊天来

说，首要的是舒适，当然包括操作、界面等，良好的环境才有聊天的气氛，不然就如同站在垃圾堆上聊天，估计没人会有兴趣。

（1）QQ（TM）2006贺岁版SP1



图1

QQ（图1）作为国内最流行的即时通信工具，每次更新都备受关注，各个竞争对手也在虎视眈眈。在经过几次功能扩展后，QQ越来越庞大。不过最新的2006贺岁版相对来说变得简洁了。QQ的界面从诞生时起就大体确定，最大的版面就是最常用到的好友列表。新版本添加了右上角的天气信息，并把搜索框默认为隐藏，且标签栏数量减少，同时用户还可隐藏除聊天和界面管理器（图2）外的所有标签，进一步精简。可以看出QQ的路线已经由简单的增加功能变为方便用户使用的方向，当然，这个变化需要慢慢来，不然老用户会不太适应。



图2

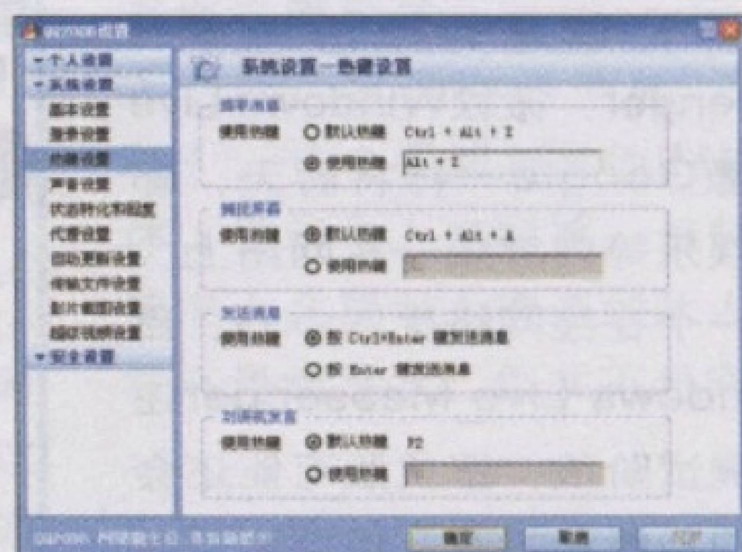


图3

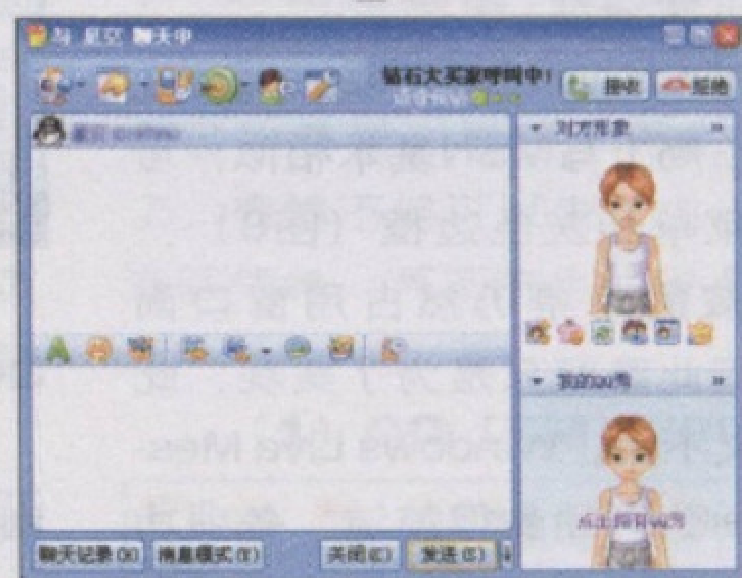


图4

操作上，打开QQ主界面当然能进行很多操作，但很多时候用户还是喜欢隐藏或最小化主界面以节约屏幕，这时快捷键的作用就体现出来了。对此不得不称赞QQ的设计，消息模式下通过快捷键（图3）接受消息、回复消息之后聊天窗口可自动关闭，有效节约操作。聊天模式（图4）下是一般的对话窗口。同时还能设置直接以Enter键发送消息，这是为了方便习惯使用MSN的用户。从这几点可以看出，QQ在照顾用户的习惯和爱好方面下了不少功夫，值得给予很高的评价。新信息提示就是闪烁的图标，也是非常巧妙的设计。在聊天窗口中还可看到对方共享给你的当地天气情况。

小提示：QQ提取消息的默认快捷键为Ctrl+Alt+Z，这3个键同时按比较麻烦，笔者一般设定为Alt+Z，两个相邻键就方便多了。不过更改设定时要注意是否有热键冲突。

评分：9.5

（2）Google Talk

Google已经深入人心，成为一种传奇，对于它推出的任何内容都会有不少人尝试。Google Talk也不例外，在试用之


图5

前说不定你就已经对其抱有好感了。

根据Google一贯简约的作风，Google Talk（图5）界面看起来非常简洁，相应的功能也不会太多。Google Talk中所有按钮都是文字形式，没有3D构造和阴影等，真是简单得不能再简单了。Google Talk可自定义在线信息，但无法像QQ那样隐身。对话窗口（图6）也非常简单，一个历史消息框加上一个单行输入框而已，点击标题框还能隐藏到只剩下标题。如果不是图形界面，恐怕用户会以为回到了文字MUD时代。对于习惯了大界面聊天的用户，这么小且简单的窗口会感到不适应。


图6

评分：7

（3）Windows Live Messenger


图7

Windows Live Messenger（图7）就是新版的MSN Messenger，微软Windows Live开始像Google一样将聊天、邮件、娱乐等内容统一在网络上，成为一个在线网络生活中心。目前Windows Live Messenger还处于测试阶段，正式版可能还会有新的功能和特点，但评测暂时以测试版为准。

Windows Live Messenger在界面布局上与MSN基本相似，可隐藏菜单和灰色边框（图8），但隐藏的菜单仍然占用窗口面积，因此隐藏只是为了美观，此项意义不大。Windows Live Messenger也开始变得简洁，各项功能都能通过小图标打开设置。


图8

对话窗口（图9）布局稍微做了改动，仍可隐藏菜单，此外对话窗口的功能按钮也可隐藏，进一步使界面变得简洁。如果用户安装了Office 2003，还可在对话窗口用鼠标绘制图形或文字并发送。从MSN到Windows Live Messenger，在界面和操作上的最大改变只是界面风格和其他网络功能，在联络聊天上没有大的改进，可能微软对此已经很满意了。令人欣喜的是，Windows Live Messenger终于可以在对方离线时发送留言了（图10），这是相对于MSN最大的改进。

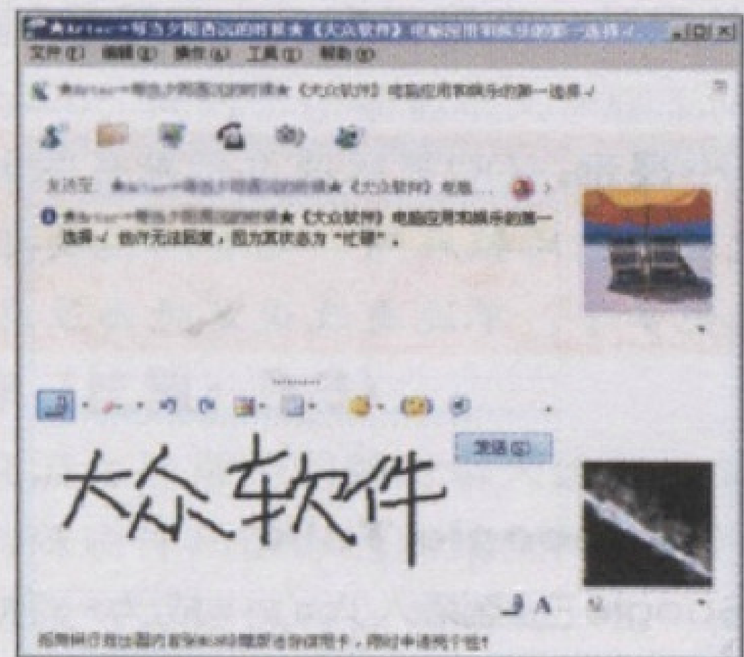
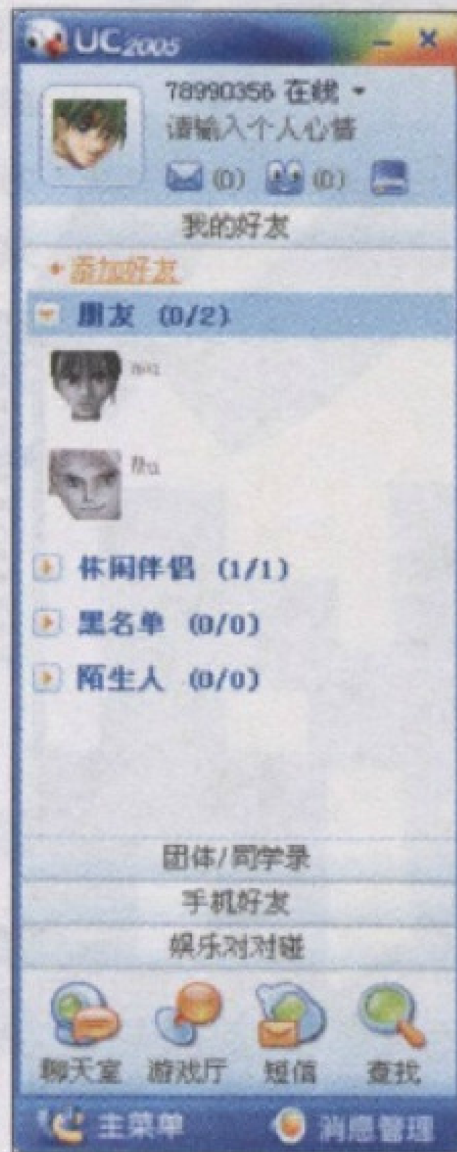


图9

图10

评分：9.5

（4）新浪UC 2005III


图11

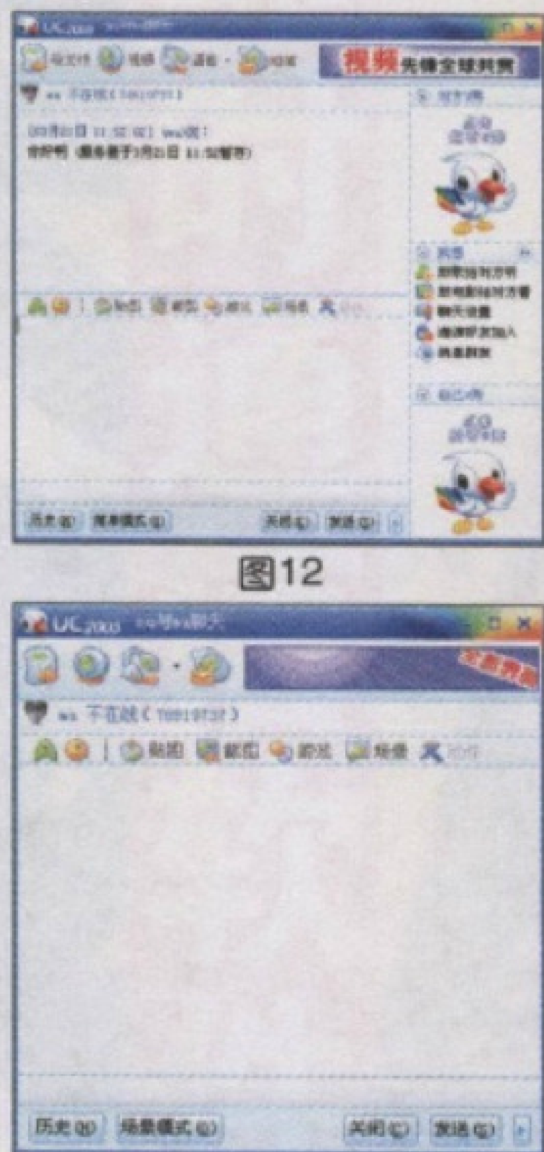

图12

图13

有人认为新浪UC（图11）是QQ在国内的最大对手，这有一定的道理。不管从界面还是默认操作、快捷键设置方面，UC和QQ都极为相似，用惯QQ的用户使用UC几乎不存在学习上的困难。

UC也可设置靠边隐藏和以大/小图标显示好友，并以团体/同学录代替了QQ群的概念。新浪UC与QQ在文字聊天方面没有什么区别，同样可在好友离线条件下留言。另外附加功能少了很多，缺少天气预报、搜索条等，因此界面较简单。对话窗口（图12）从布局和功能上都与QQ类似，也有普通（图13，类似于QQ的消息模式）和场景（类似于QQ的聊天模式）模式，发送和接受消息都支持快捷键，同时普通模式下发送消息也会自动关闭窗口。如果单纯从文字聊天上讲，UC可得到与QQ相同的评价，只是在人性化设计上还稍微欠缺。

评分：9

（5）网易POPO 2004

网易POPO（图14）也采用了左侧标签栏的方式，可设置靠边隐藏，同样可使用热键提取消息或显示主窗


图14

口，不过总体来看界面和功能比较简单。比较特别的是，对于每个好友点击右键选择“显示快捷窗口”可在主界面之外打开一个很小的只有好友图标及昵称的悬浮窗口（图15），在该窗口上可进行所有针对好友的操作，这样就不需打开主界面，确实是很好的创意。主界面也有搜索框，不过默认为隐藏。



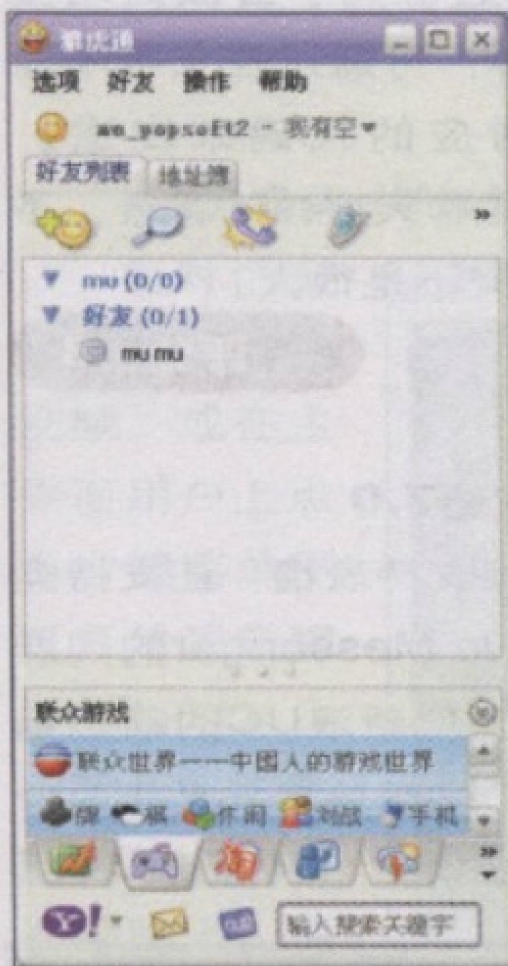
图15


图16

POPO的对话窗口（图16）也显得简单，甚至还有紧凑模式，这个模式下只有菜单、历史记录和输入窗口，比之Google Talk的对话窗口还要简洁。总体来说POPO给人一种简单的感觉，但各种聊天功能还是齐备的。

评分：8.5

（6）雅虎通7.0


图17

看惯了千篇一律的软件界面（MSN风格和QQ风格，其实这两者差别也不大），雅虎通（图17）会让你觉得新鲜，而且所有界面包括好友列表都可自由定制隐藏和大小确实是其他软件不能比拟的。雅虎通在好友列表之外添加了地址簿页面，可搜索邮件联系人进行聊天之外的其他操作。


图18

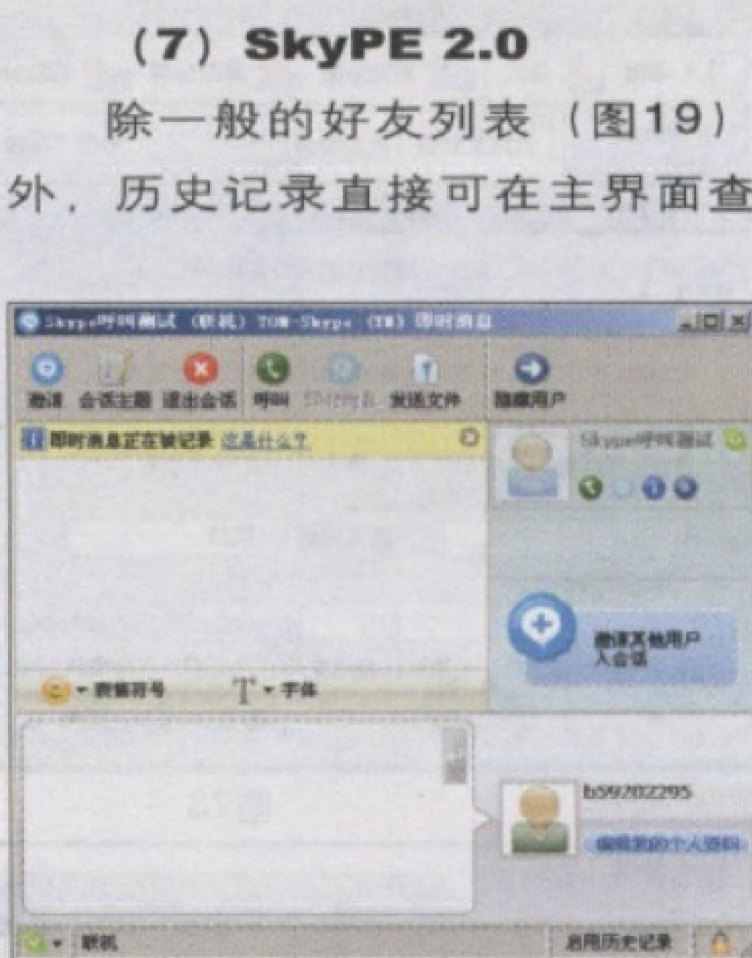
聊天窗口（图18）类似MSN，同样是按Enter键发送，也可定制显示/隐藏工具栏、聊天机器人等。笔者认为雅虎通默认显示界面因为与其它同类软件差别太大，用户可能不太习惯，但通过几步简单的设置，可成功模仿其他软件，方便使用。另外，在聊天窗口仍然有很小的搜索条，看来雅虎非常注重搜索功能。

评分：8.5


图19

（7）SkyPE 2.0

除一般的好友列表（图19）外，历史记录直接可在主界面查看，还有个拨号页面可直接拨打电话（需要购买点数），这项功能将在后文介绍。


图20

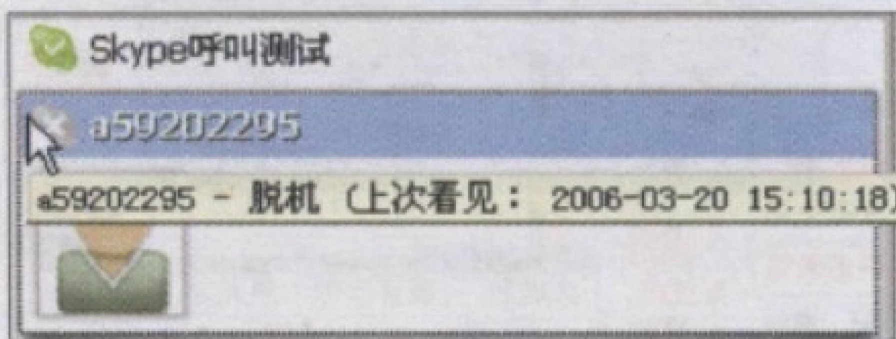


图21

SkyPE默认的联系方式为语音通话，但也支持文字消息。点击好友在右键菜单上选择“发送即时消息”即可打开文字聊天界面（图20）。这个界面与其他IM软件大致相似，同样可设置字体、显示个人资料等。最特别的是，鼠标放在对方个人信息上会显示上次遇到此人的时间（图21），我们认为意义虽然不大，但并不是完全无用。

评分：7

2.辅助表情（比重：0.1）

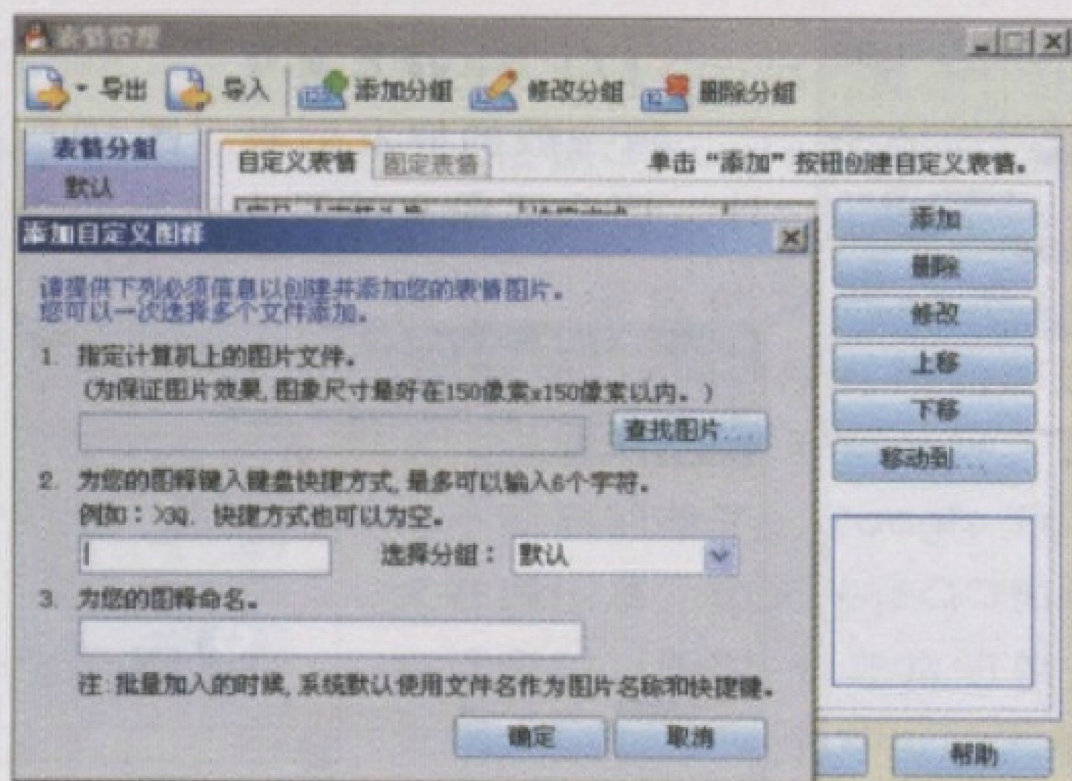
聊天过程中，在文字很多的时候，常常难以准确表达自己的感受，显得了无生趣，但有了辅助表情就不同了。表情不但可以表达内心感受，精心设计的表情还能活跃气氛，再不济也能省点打字的时间。

（1）QQ（TM）2006贺岁版SP1



图22

QQ自带了不少表情（图22），但半数左右是以小企鹅为主体，支持动态表情，同时输入“/+表情名”还能直接出现表情（如果你收集的表情很多，以打字方式


图23

输入比挨个查找要方便）。还能发送自定义表情（图23），需要先将BMP、JPG和GIF转成表情格式（.eip/.cfc），对方发过来的表情也可用右键直接保存借用。新版本增加了类似Windows Live Messenger传情动漫的立体表情（图24），不过需要花费Q币购买一个月的使用权限。

评分：9


图24

（2）Google Talk

既然Google Talk如此简单，那么花哨的表情肯定不会有了，Google Talk只是让用户可以用文字交流而已。

评分：无

（3）Windows Live Messenger

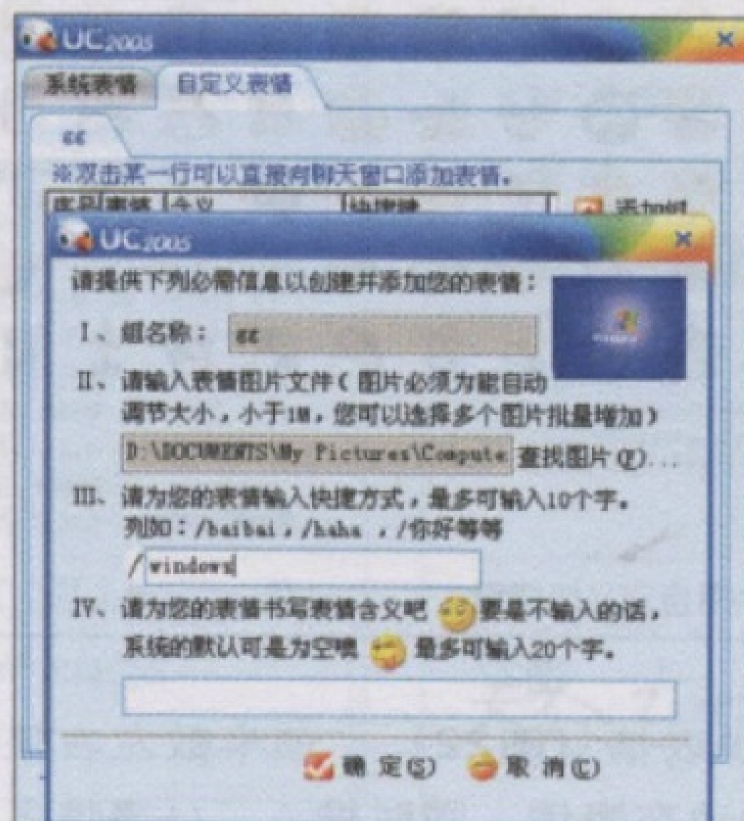
Windows Live Messenger不但支持表情（或称为图释），还支持特别的“传情动漫”（图25），传情动漫是一种特殊的表情，不一般的是它的图像并不局限在聊天窗口的限定内，仿佛是立于窗口之上，更有真实感。

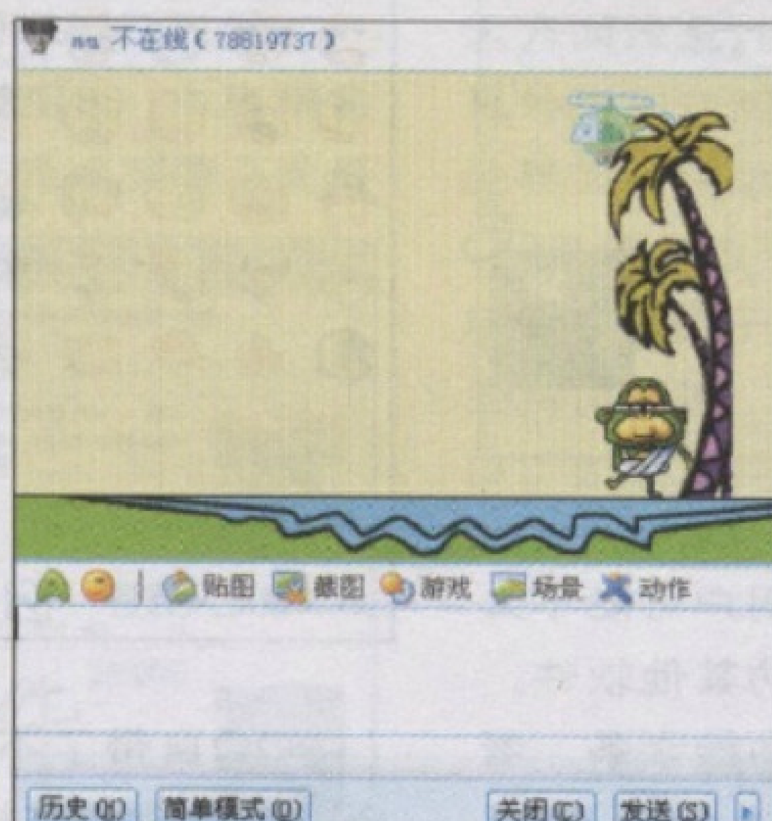


图25

此外还有“闪屏振动”，可用来催促对方快速回答消息。论其表情和辅助功能的丰富和创意性，确实首屈一指，但各种表情的默认数量还不多。也许微软认为MSN已经取得成功，所以至少在Windows Live Messenger测试版看来，即时聊天功能上相对MSN没有太多扩展。

评分：9.5


图26

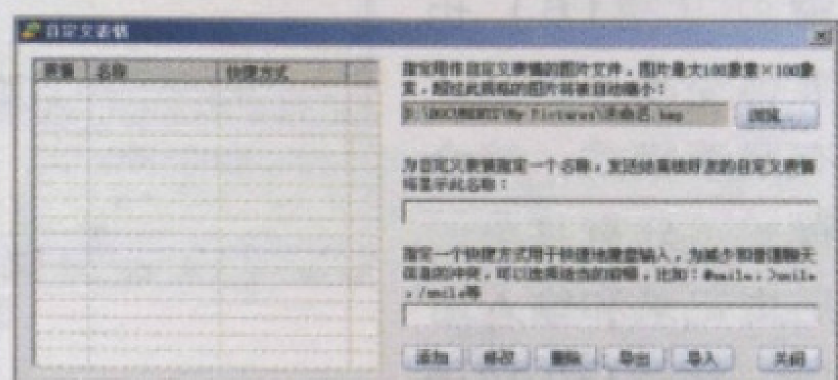

图27

（4）新浪UC 2005III

新浪UC支持表情（图26），并可下载和分组，当然也可以自制表情。除表情外，UC场景模式下可选择不同的场景，将在历史记录窗口显示场景的动画，并能通过该动画的人物动作表示如“我受伤了”等各种信息（图27），不同的场景支持的表示信息并不相同，相当有趣，这个创意虽然很好，但笔者怀疑对方会不会注意到这类信息，即使注意到了，能不能看懂也是问题。

评分：9

（5）网易POPO 2004


图28

网易POPO支持将图片直接用作表情（图28），不过限制大小为100×100，超过这个大小会被自动压缩。与QQ一样，可通过在文字中输入和表情相对应的代码来发送。POPO还可选择聊天窗口的背景，不过我们认为意义不是很大。

评分：8

（6）雅虎通7.0

雅虎通不但支持表情，还支持类似Windows Live Messenger的闪屏振动，而且有类似新浪UC的动态场景功能。但这个动态场景只是作为一个背景存在（图29），不能像UC那


图29

样可用来给用户表达各种信息，实用性确实不高。

评分：8.5

（7）SkyPE 2.0


图30

虽然SkyPE文字信息中也支持表情（图30），但其自带表情不多，无法通过下载或自制扩充。毕竟SkyPE的文字信息功能只是起辅助作用，这也是可以理解的。

评分：7

3.音视频聊天（比重：0.2）

随着网络条件的改善和摄像头的普及，视频聊天（当然包括语音）已越来越平常，看着老朋友在屏幕里，一边用耳机和话筒聊天，当真如同就在身边，相比电话那样听声不见人反而不爽。目前视频聊天还是有不少问题，首先需要具备摄像头和话筒、耳机，而且为了音/视频通话顺畅，网络条件要求很高。视频聊天现在基本上属于IM的标准配置，并有了SkyPE这款专攻语音和视频的软件。

（1）QQ（TM）2006贺岁版SP1



图31

在对话窗口点击“超级视频”或在主界面用户上点击右键菜单便可开始视频聊天（图31）。比较突出的功能是可多人音视频聊天，通过切换按钮切换不同的视频对像。还可单独悬浮视频窗口，即使不聊口，即使不聊天，没有聊天窗口时也可看到对方。如果没有摄像头，还可选择视频秀或播放视频文件代替。视频聊天时默认不打开音频，有点让人奇怪，不过打开的操作非常简单，勾选视频窗口下方的“语音”即可。

评分：8.5

（2）Google Talk

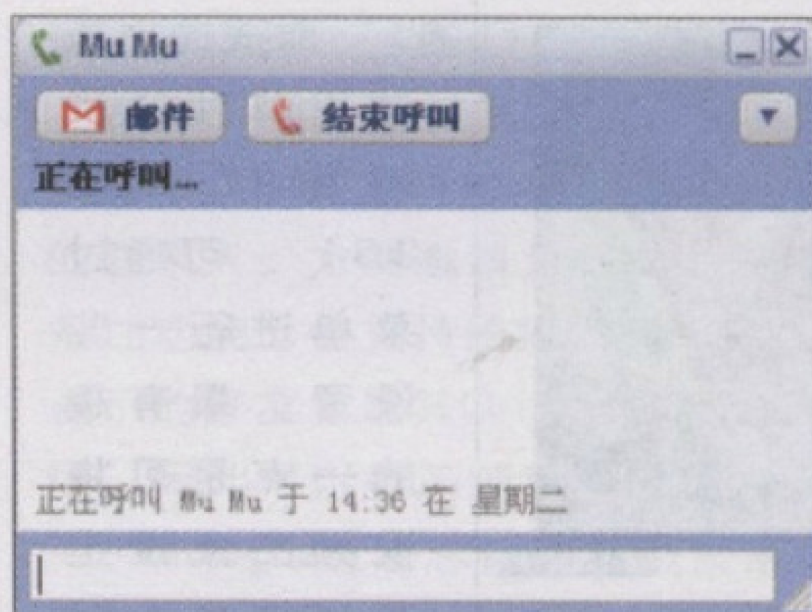


图32

没有视频功能，但在聊天窗口及主界面都可以呼叫对方进行语音聊天（图32）。操作上继承了Google的优点，非常简单明了。

评分：5

（3）Windows Live Messenger



图33

Windows Live Messenger的视频聊天同样可以通过主窗口菜单和聊天窗口功能按钮打开（图33），将占用对方的个人显示图片。只有音量调节等少数设置支持。

评分：8

（4）新浪UC 2005III


图34

新浪UC使用单独的视频窗口（图34），可在该窗口中对视频进行调整，但在聊天窗口中也可对视频和语音进行设置。

评分：8

（5）网易POPO 2004


图35

网易POPO在视频聊天时视频界面（图35）将占据原来的用户个人形象显示位置，但几乎没有对音视频的设置选项，因此比较简单。

评分：7



图36

(6) 雅虎通7.0

雅虎通也是使用单独的视频窗口（图36），可通过菜单进行一些设置。最有趣的一点是可将视频图象设定为垃圾信息加以屏蔽。

评分：8

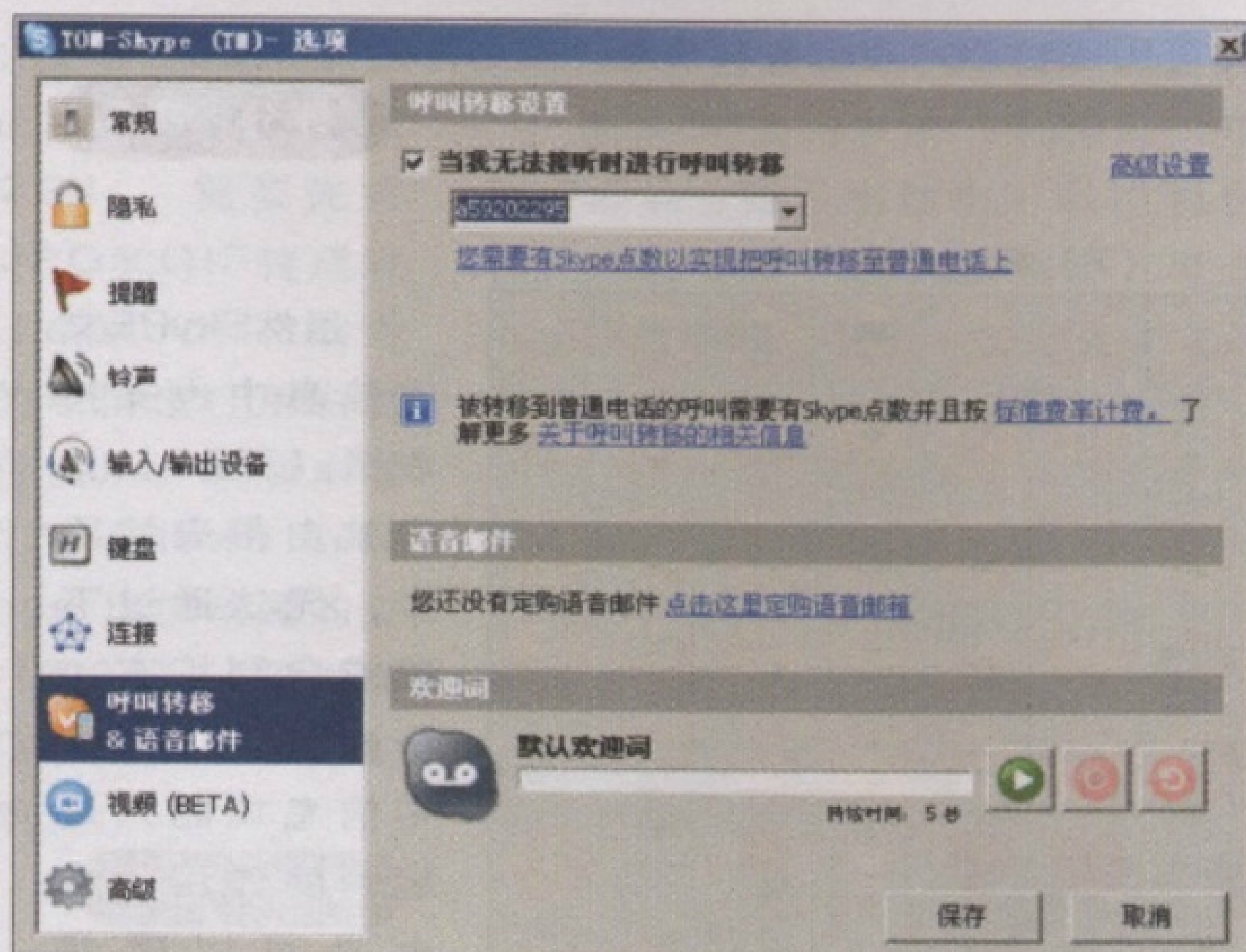
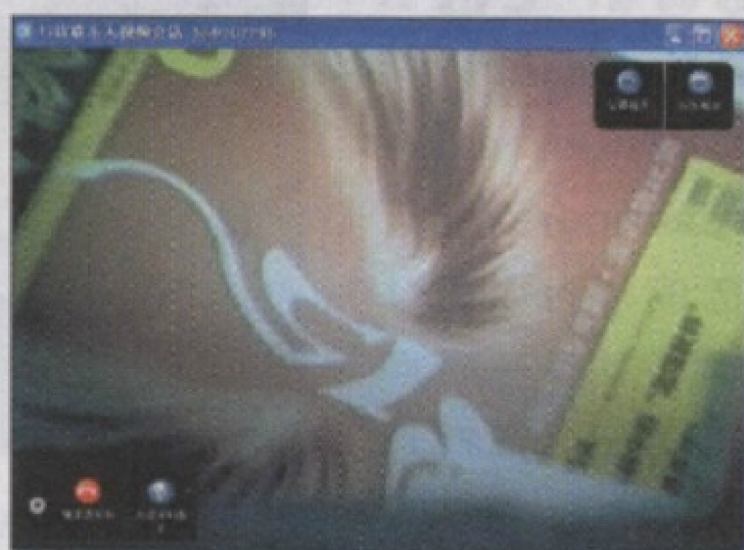


图38

(7) SkyPE 2.0

作为专攻音视频聊天的SkyPE（图37），在这方面确实有独到之处。首先，它的视频质量是测试软件中最好的。其次，单独的视频窗口上可进行大部分操作，还可进行多人视频召开视频会议。与普通电话类似，SkyPE拥有“呼叫转移”功能（图38），如果用户有多个SkyPE账户，设置呼叫转移后只需打开一个，其他呼叫就不会错过了。可以看出，SkyPE本身就是按照电话功能模拟设计的，与上面几款软件基于ICQ模式有很大不同，这也是可以理解的。不过SkyPE关于视频的设置也不多。


图37

评分：9

各软件广告信息

现在网络上充斥着无数广告，这些广告可是服务提供商的经济来源之一，很多IM软件也不可避免。如果聊天或挂机做其他事情时，IM软件不时跳出几条广告，会造成很大干扰。这里点评一下各种IM软件的广告信息及取消方式。

1.QQ（TM）2006贺岁版SP1

每逢大事件，QQ会在右下角弹出简略消息，对于喜欢及时关注的人非常贴心。不过每次登录都会弹出广告/新闻面板，并且自动前置，只有会员可通过“系统设置”→“登录设置”→“我是会员，我要过滤广告”取消，不过会员费用并不是每个人都愿意缴纳的，特别是只是用来换取一些并不实用的功能。

2.Google Talk

Google“不做恶”的精神就在这里体现，功能简单但决无广告，连多余功能都舍不得添加，自然不会添加广告了。

3.Windows Live Messenger

主界面下方就有固定的广告条，而且不可消除，原来的类似“今日资讯”并未发现。

4.新浪UC 2005III

有类似QQ的系统消息，只可设置不自动弹出但不能阻止。

5.网易POPO 2004

有与QQ类似的“今日资讯”，不过可通过取消“系统配置”→“系统参数”→“登录时显示‘今日资讯’”的设置来阻止。

6.雅虎通7.0

有“今日资讯”提示，可在取消“基本设置”→“显示情报速递”的设置阻止。

7.SkyPE 2.0

测试中未发现有广告信息。

二、资料管理（比重：0.2）

如果不能在固定的计算机上上网，那么聊天记录等资料作为个人隐私，需要得到很好的保护，如果能方便跟随用户转移就更好了。至于添加好友等，所有软件都需要（或可以设置）经过对方验证通过，这点已经成为IM软件的共识，下面就不提及了。

1.QQ（TM）2006贺岁版SP1

QQ很早就提供了会员的好友分组上传下载功能，现在也支持上传聊天记录，有时候聊天记录里会有重要信息，丢失了比较麻烦。现在好友备注也被放在了通讯录里（图39），也就是说几乎所有的资料都可以保存在网络中随时下载。QQ虽然需要安装，但实际上整个安装目录可单独保存转移而不影响使用。

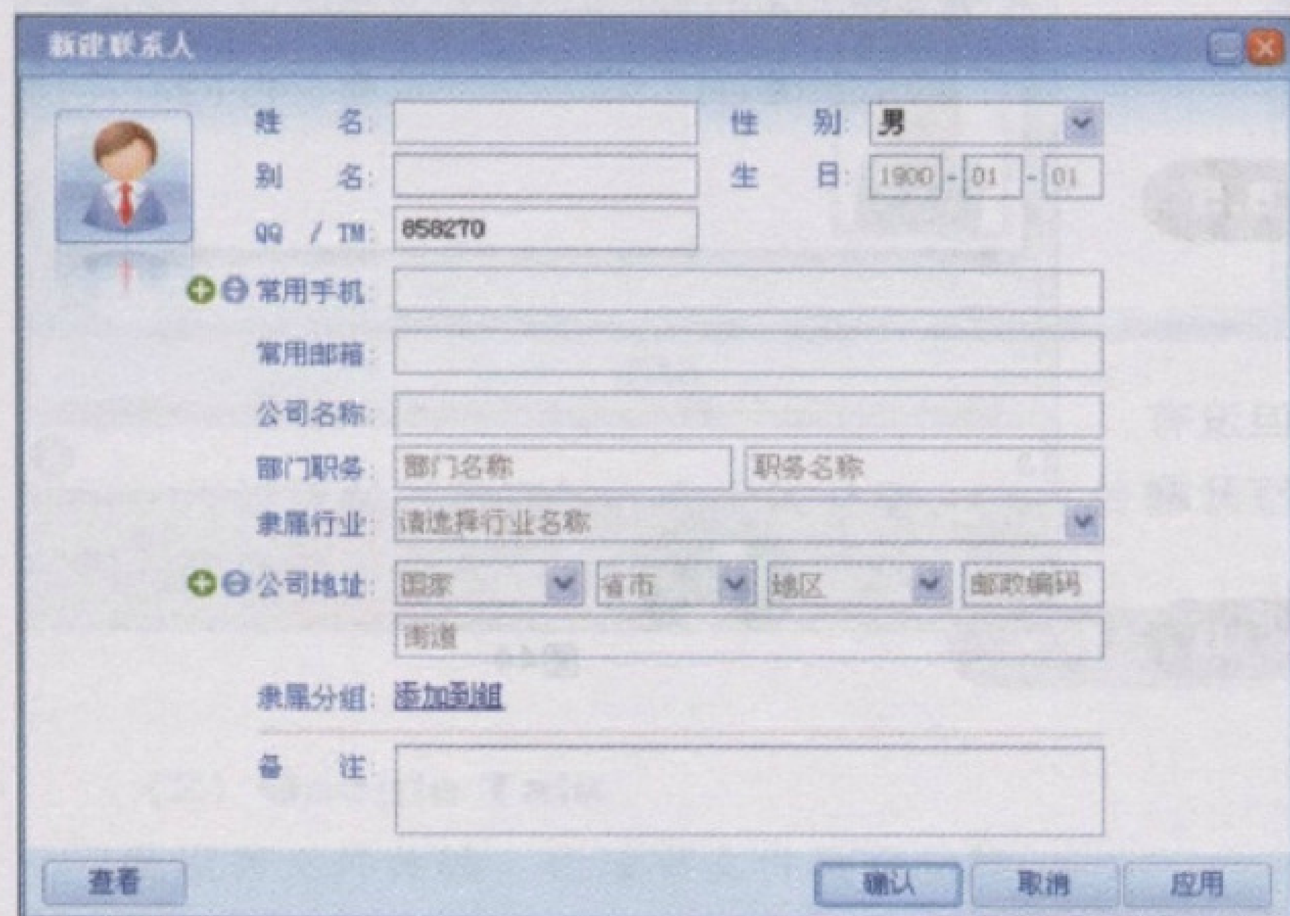


图39

好友列表管理也是一个重点，特别是当好友非常多的时候。QQ可将好友分组，并隐藏离线好友，这样长串的列表可以变得简洁。

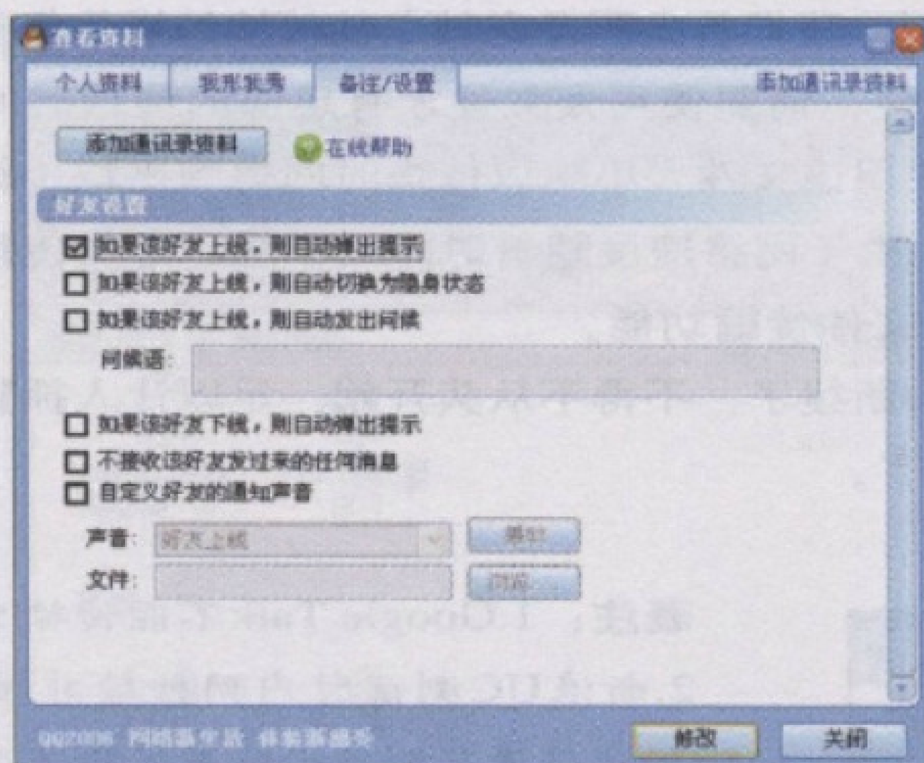


图40

针对个别好友可进行单独的上线、隐身设置（图40），有利于保护个人隐私。如果好友经常更换昵称，你还可在备注中注明到底是何人，任他怎么改也跑不掉。

评分：9.5

2.Google Talk

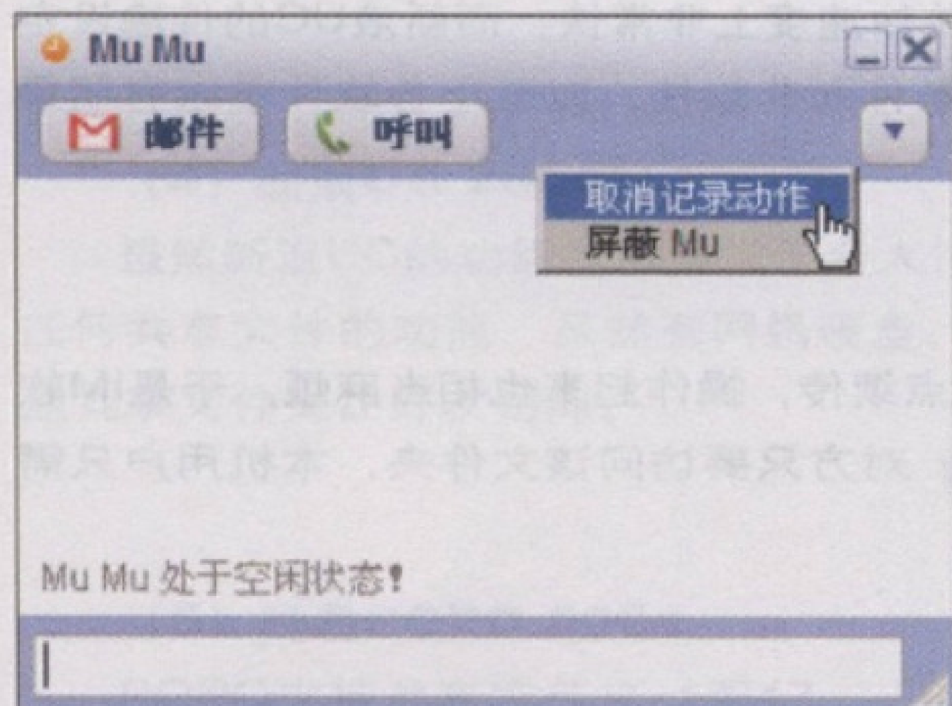


图41

Google Talk的聊天记录等所有消息都保存在Gmail账户中，对于Google是否会侵犯隐私，目前还不得而知，但大家的担心是很正常的。对于不想保存的消息，可直接选择“取消记录动作”（图41）。目前还没有在中文网页上看到“聊天”项，也就是说还不可以翻看历史记录。在好友列表中只能按名称排序，除好友外，可选择显示Gmail中的联系人，方便邀请为好友。Google Talk虽然没有好友备注功能，但支持给好友直接改名，并且Google Talk中显示的好友名是其Gmail中的个人信息，修改起来比较麻烦，因此可以推测随意修改的人不多。

Google也没忘记将其搜索条添加进去，这个搜索条只是用来搜索当前已有联系人的。当好友多了之后要找到特定的人确实也是件难事，这个设置还是很实用的，在其他IM软件中也能看见相应功能。

评分：8

3.Windows Live Messenger

与QQ相似，Windows Live Messenger同样可分组和按在线/离线排列，有助于寻找好友。该软件和Google Talk一样可搜索联系人，还提供了专门的个人档案文件，将用户可以公开的信息放入其中，方便他人查看识别。

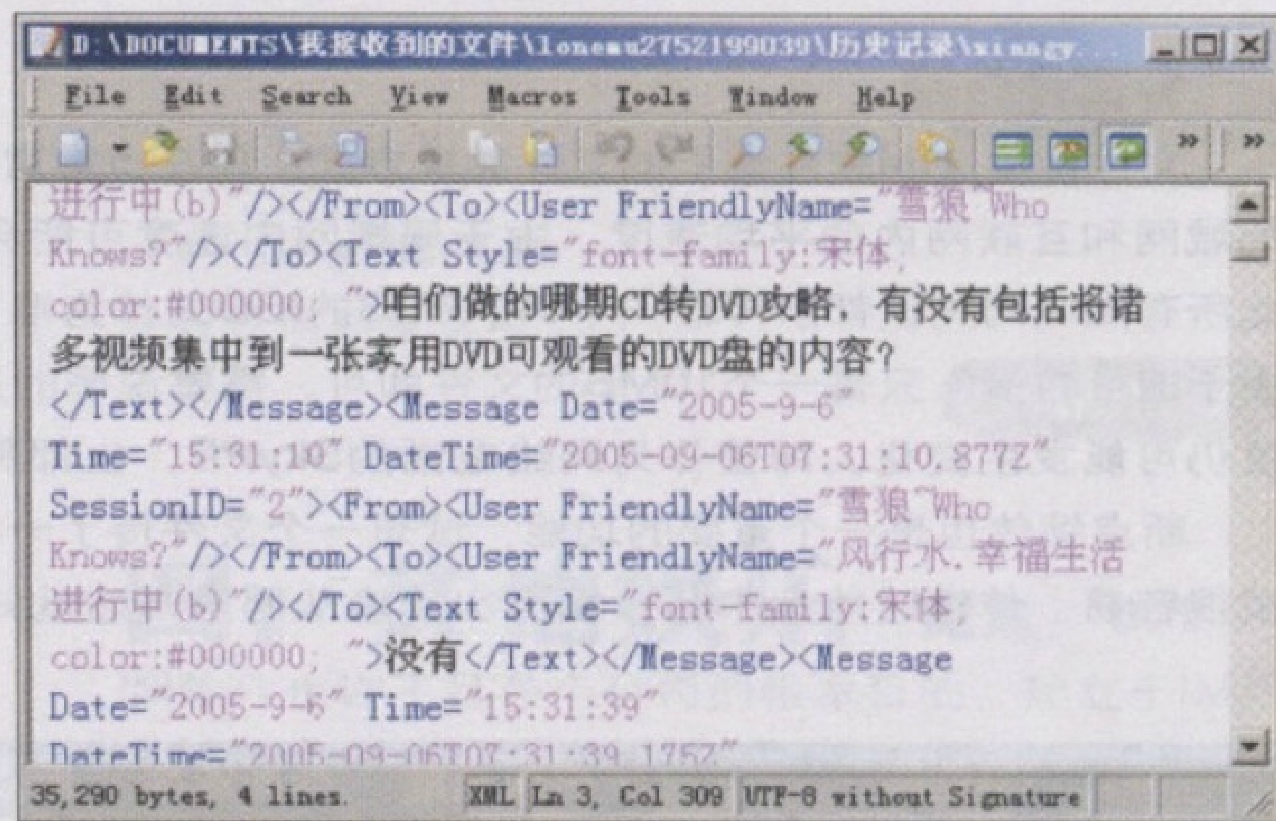


图42

Windows Live Messenger的聊天内容保存在“我的文档”文件夹（可更改目录）下，是xml格式，只要拥有该文件夹的权限，任何一个文本工具都可以打开（图42）。由于并不是所有人都将“我的文档”设定为私有，导致聊天记录的安全性没有保障。此聊天记录可以随意转移，但不像QQ那样可以上传到服务器，中转操作比较麻烦。

评分：9

4.新浪UC 2005III

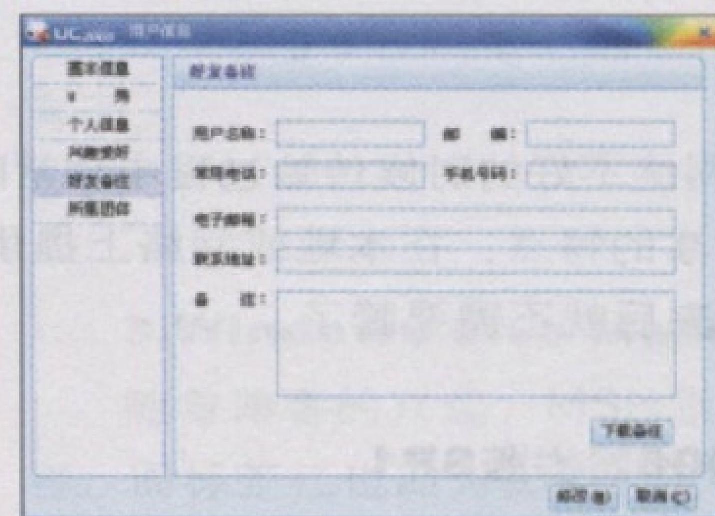


图43

新浪UC同样可将联系人分组及隐藏离线好友，有统一的聊天记录查看窗口，不像Windows Live Messenger那样对每个好友的聊天历史只

能分开在不同窗口查看，那样的话操作比较麻烦。与QQ类似，同样支持给好友添加备注（图43）或类似Google Talk一样改名以方便识别，还可选择好友显示为修改后的名称或者自定义对方的昵称，多一种选择总是没坏处的。

评分：8.5

5.网易POPO 2004

同样可将联系人分组及隐藏离线好友，有统一的聊天记录查看窗口，同样支持给好友添加备注或改名以方便识别。

评分：8.5

6.雅虎通7.0

雅虎通与其他多数IM软件不同，虽然可将联系人分组，但没有好友备注和改名功能。由于和Google Talk一样显示名称需要打开网页修改，这点比较麻烦，因此会随意修改的人也不多。

评分：8

7.SkyPE 2.0

SkyPE在好友列表下方有一个搜索条，可在好友太多时搜索用户（图44），可保存通话及文字的历史记录。

评分：7

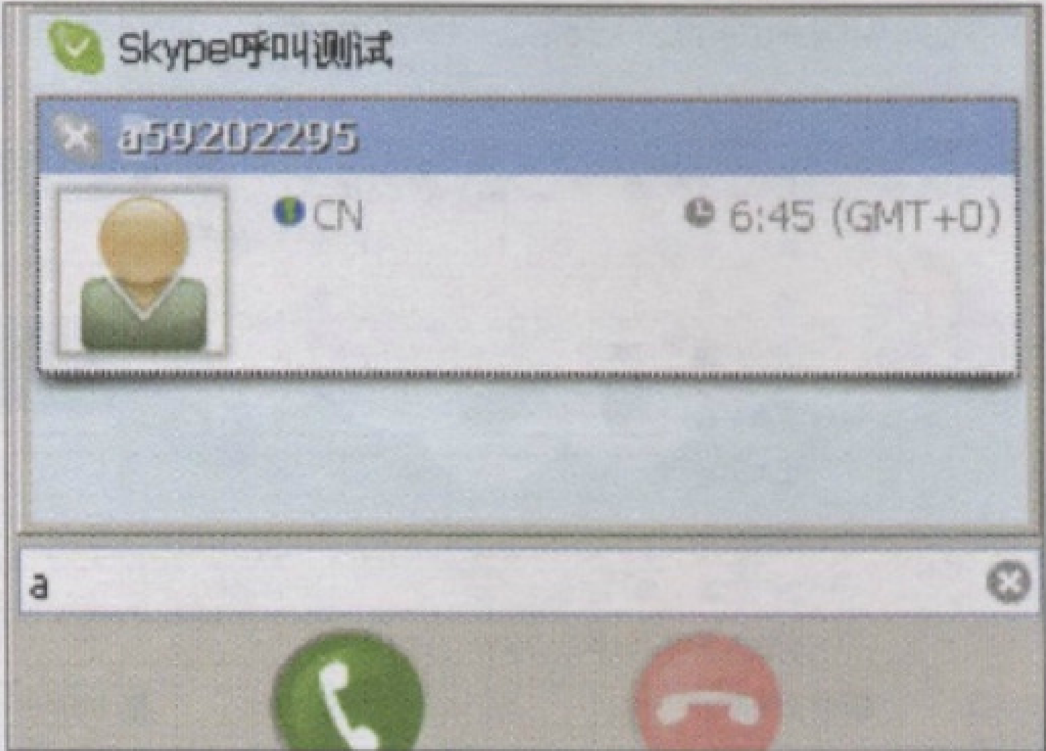


图44

三、文件操作（比重：0.1）

1.文件传输

文件传输是IM软件最早的文件共享方式，现在也常常用到。我们首先要考察其文件传输的操作复杂度，然后测试局域网和互联网内的平均速度。由于局域网内速度可能会很快，需要使用大文件才有足够的传输时间方便计时，因此所有局域网测试都以传输一个607.7MB的ISO文件为准，使用该文件大小除以传输时间得到平均传输速度，而外网由于速度较慢，只需一个10MB的文件即可。需要说明的是，由于网络速度随着时间的不同，即使传输两端不变，速度仍可能发生变化。即使作为网络电话的SkyPE，也都具有文件传输功能。

断点续传也是一个重要的功能，试想一个文件传了一半却断线了，不得不从头开始，足以让人抓狂。这项功能测试很容易，传输时故意中断，看再次传输从哪里开始就知道了。

IM软件	内网速度	外网速度	断点续传
QQ（TM）2006贺岁版SP1	7.79MB/s	15.5kB/s	支持
Google Talk	–	–	–
Windows Live Messenger	2.96MB/s	10.3kB/s	支持
新浪UC 2005Ⅲ	9.5kB/s	9.0kB/s	支持
网易POPO 2004	4.98MB/s	12.9kB/s	支持
雅虎通7.0	4.78MB/s	13.5kB/s	支持
SkyPE 2.0	2.10MB/s	14.6kB/s	支持

表注： 1.Google Talk不能传输文件；

2.新浪UC测试时内网传输非常慢，只好使用1MB的文件进行测试，结果传输速度为9.5kB/s，我们认为这是因为局域网路由器有防火墙，因此UC通过服务器中转传输的缘故；

3.雅虎通只允许传输小于100MB的文件，我们使用了32.6MB的EXE文件，用时6.81秒，速度4.78MB/s；

4.SkyPE的传输开始很慢，后来逐渐加快。

可以看出，大多数IM软件都可通过P2P方式传输文件，特别是QQ，在传输速度上非常快，而新浪UC的传输设定非常不适合进行内网传输。至于外网传输，可能由于速度更多受制于网络条件而非软件，以至于各软件难以有明显区别。

2.文件共享

有的时候文件很大，网络不好的时候传输过程中常常断开，即使可以断点续传，操作起来也相当麻烦。于是IM软件也借用Windows文件共享的特点，在本地或网络上提供一个共享文件夹，对方只要访问该文件夹，本机用户只需将相应文件放入共享文件夹后就不需要管了。

（1）QQ（TM）2006贺岁版SP1

支持在本地建立共享文件、密码和黑白名单支持（图45），访问共享只需要在地址栏“QQ://”后面输入QQ号码

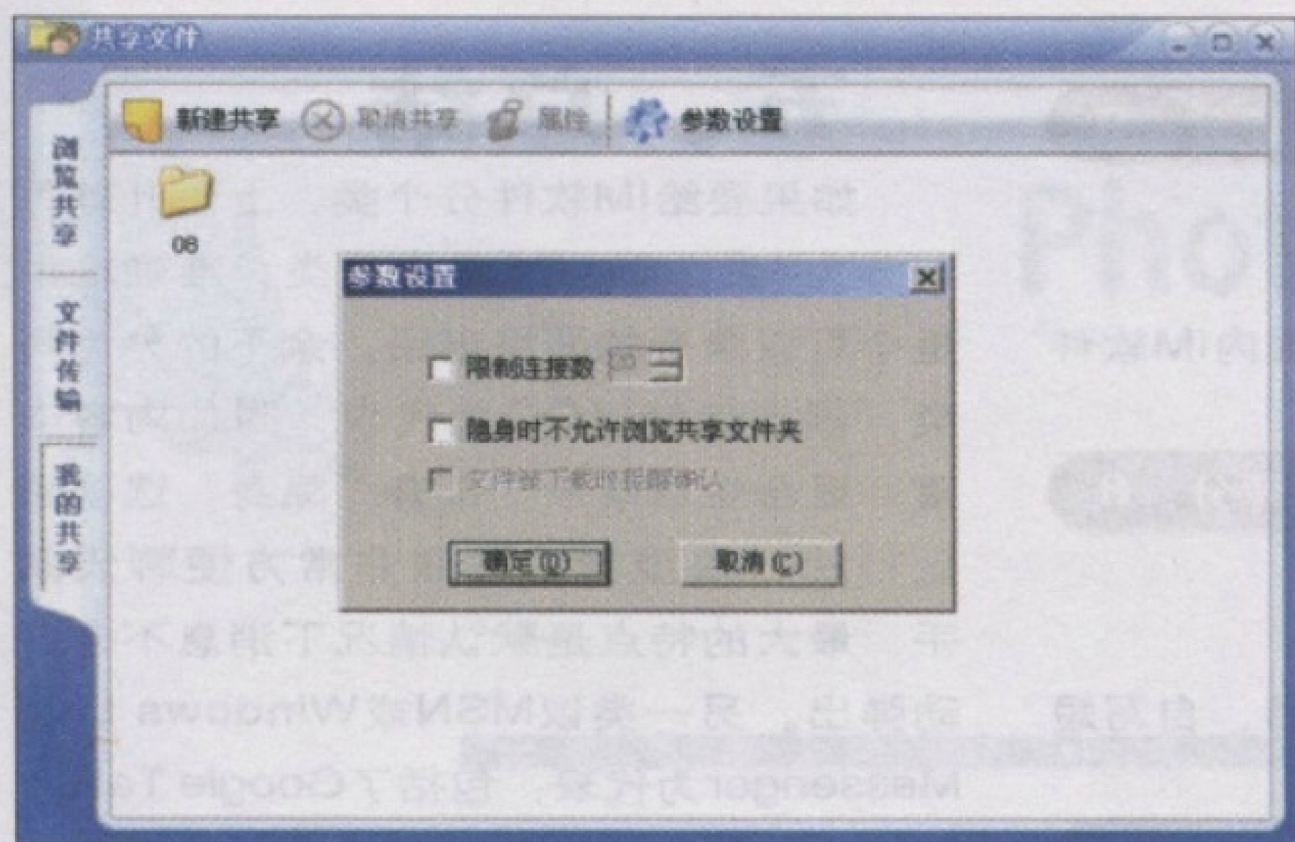


图45

即可，不过需要对方在线。自己的共享、文件传输状态在同一界面只需进入不同分页就能了解。

评分：9.5

（2）Google Talk

既没有文件传输，也没有文件共享功能。

评分：无

（3）Windows Live Messenger

与旧版本MSN最大的不同是Windows Live Messenger会自动在“我的文档”创建一个专用共享文件夹（图46）。最人性的设计是可选择自动将需要传输的文件放到该文件夹，如果传输中断，只需对方从共享文件夹拷贝即可。还可单独对某个好友创建特别的共享文件夹，这个界面模仿了资源管理器，不过奇怪的是，没有新建文件夹的按钮，也不能直接共享文件夹，只能通过右键菜单创建新文件夹。

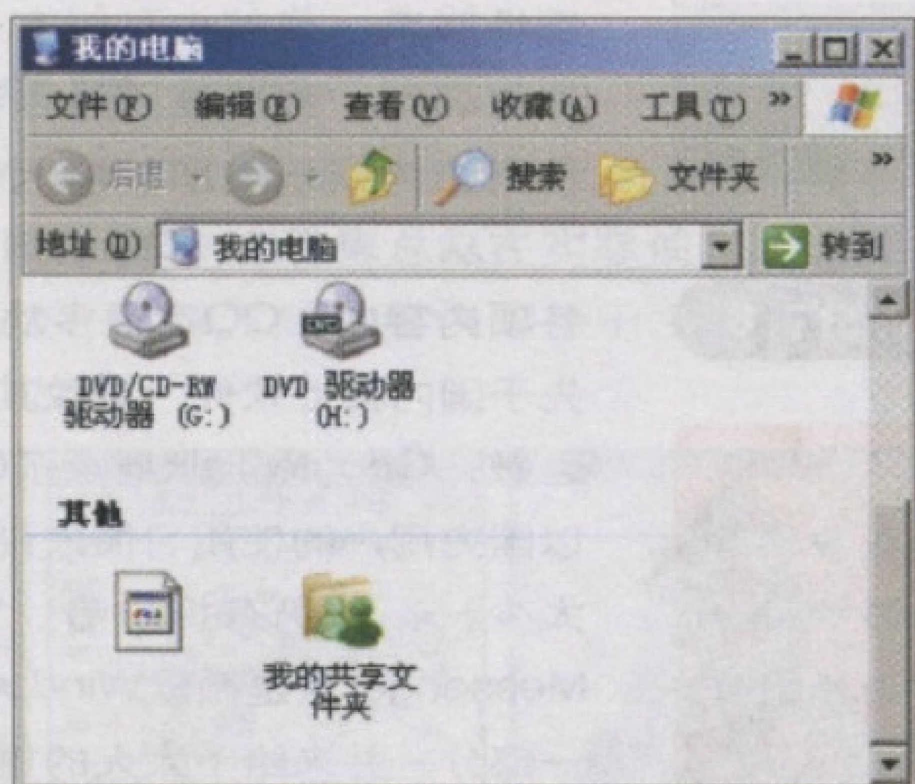


图46

评分：9

（4）新浪UC 2005III

虽然新浪UC的功能非常多，但令人惊奇的是不包含任何共享文件的功能，虽然有网络硬盘，但仍然不能创建共享文件夹让好友访问。

评分：6

（5）网易POPO 2004

POPO支持共享文件夹（图47，“工具”→“系统配置”→“共享文件夹”），并允许设置用户名和密码

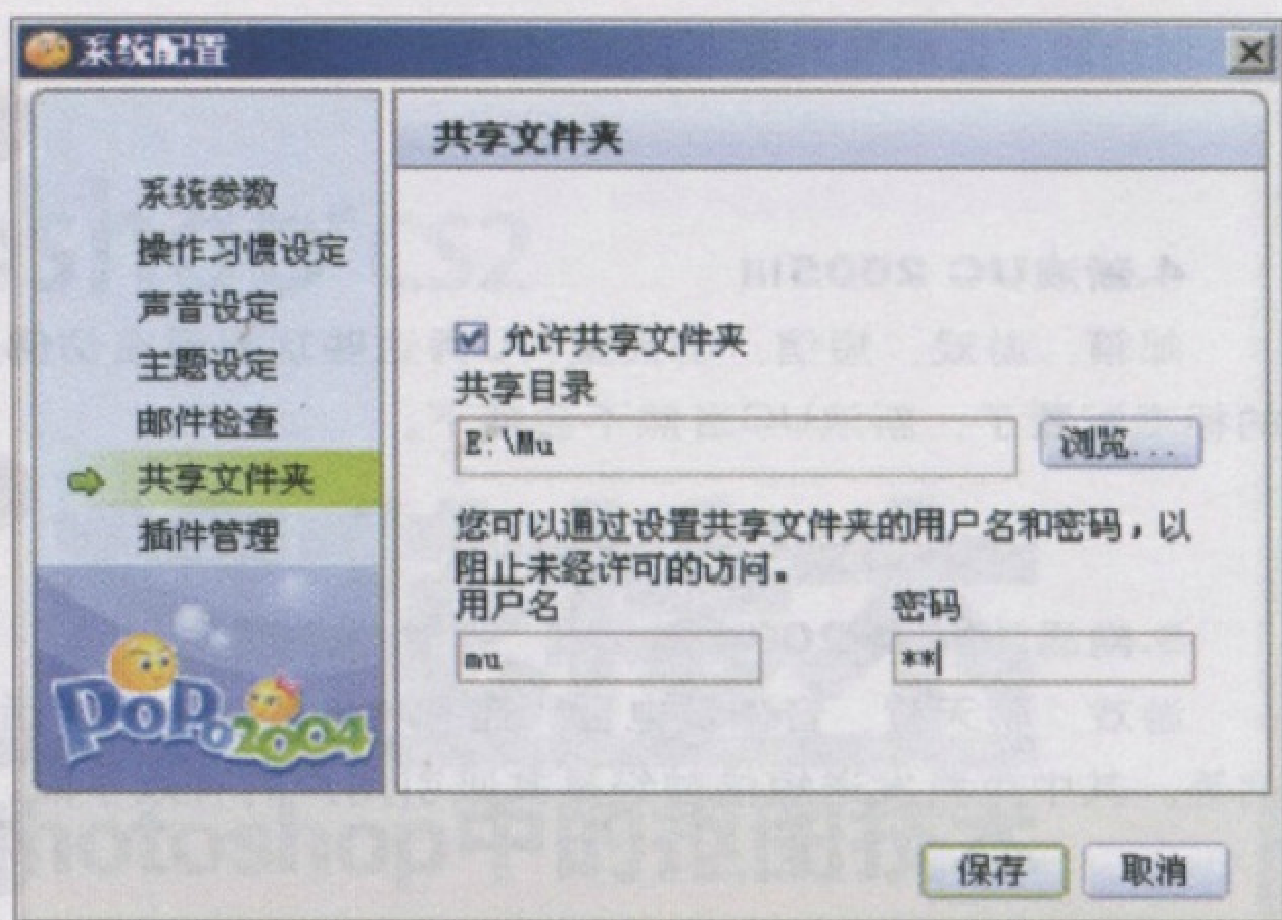


图47

以限制用户。

评分：8.5

（6）雅虎通7.0

没有文件共享选项，但其结合雅虎网上相册，可给特定好友提供共享照片。

评分：7

（7）SkyPE 2.0

没有任何共享选项。

评分：7

四、其他娱乐（比重：0.1）

IM软件也许不是各个公司的根本目的，建立于IM用户群之上的各种娱乐和其他功能才是赢利的手段。这些功能都不是即时通信软件的必要功能，但可以让用户舒展身心，与更多人交流，当然，也可让服务商获利。

1.QQ（TM）2006贺岁版SP1

腾迅凭借庞大的用户群，开展了非常多的业务，包括游戏、宠物、音乐和QQ直播等方面，虽然开始这些内容都依托QQ存在，但目前部分内容已经分离，使QQ本身可以做得更简洁。移动QQ是很早就有的功能，还有QQ秀等，不过对于Q币的花费就太快了。

评分：8.5

2.Google Talk

以Google的风格，这些附加的娱乐内容自然不会有了。

评分：无

3.Windows Live Messenger

随着博客的兴起，MSN添加了“个人空间”作为博客，而标签栏也因为卖了大价钱而著名。Windows Live Messenger没有大的改动，仍然具备短信、社区、购物

等5项功能，还能和好友一同游戏。

评分：9

4.新浪UC 2005Ⅲ

邮箱、游戏、短信、聊天室、U秀这些功能现在仿佛是国内IM软件的标准配置了，新浪UC当然不会落下。

评分：8

5.网易POPO 2004

游戏、聊天室、音乐及电台。还有特殊的与名人对话节目、自写短信等。其中免费发送短信曾经是其吸引用户的有效手段。

评分：8

6.雅虎通7.0

语音留言、聊天室、移动雅虎通。有所谓的雅虎360度，是类似MSN的个人空间，而且还有雅虎花了很大力气开发其网上相册功能。

评分：7.5

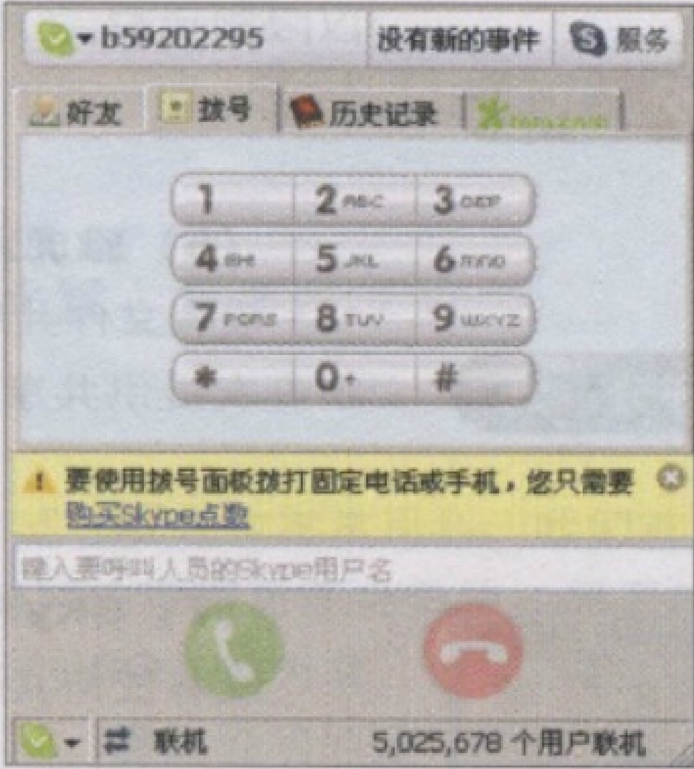


图48

7.SkyPE 2.0

只有语音杂志、音乐和商城等大众型娱乐功能，娱乐功能比较一般。但是最特别的是软件可以直接拨打传统电话（需要付款购买点数），并且还有仿照电话机的拨号按钮（图48）。

评分：8

各IM软件的资源占用

对于目前的计算机配置，IM软件的内存消耗已经不足以成为选择取舍的因素，为了使得对比全面，这里还是列出，但不作为影响评分的条件。下面的资源占用都是登录后显示主界面时的数据，由于内存占用可能随环境而变化，所以数据仅供参考。

1.QQ（TM）2006贺岁版SP1：18MB
2.Google Talk：10MB
3.Windows Live Messenger：35MB
4.新浪UC 2005Ⅲ：8MB
5.网易POPO 2004：24MB
6.雅虎通7.0：27MB
7.SkyPE 2.0：26MB

五、总结

如果要给IM软件分个类，上面几款可以分为3类。SkyPE是个另类，准确地说是个可以录音的网络电话。余下的分为两类，国产软件以QQ为代表，附加内容丰富，适合生活娱乐，都有“隐身”选项防止打扰，快捷键的设置非常方便聊天高手，最大的特点是默认情况下消息不会自动弹出。另一类以MSN或Windows Live Messenger为代表，包括了Google Talk、雅虎通。他们最大的特点是可以选择状态为忙碌、离开等，但没有“隐身”设置，你在与别人聊天的时候其他人都能看到你在线，没有快捷键提取消息，也不能靠边隐藏主窗口，在没有聊天窗口时消息会自动弹出，Windows Live Messenger中甚至可以使用闪屏振动功能提醒对方回复。虽然Windows Live Messenger和QQ有很多相似之处，例如表情等，但这点细微的差别导致了定位的不同。应该说后者是以商务工作为重点的软件，要求的是快捷方便地联系，虽然也可以有一些特别的功能作为调剂，但毕竟不是强项。这与国内软件定位为娱乐性质的聊天差别很大。

从总表看出，QQ名列前茅，在评测的各项内容中，QQ在很多功能和设计上都领先于国内其他软件，导致其他软件都有模仿之嫌。Google Talk继承了Google的传统，以国内用户的使用习惯来说评分不高（功能太少），但仍有拥护者。Windows Live Messenger只是微软Windows Live计划中的一部分，并未给予太大的重视，但是还是有不少改进。新浪UC、网易POPO和雅虎通相差不太大，还需要努力。而SkyPE作为一款以音视频起步的软件，在视频方面的优势并不太明显，但其可以直接拨打电话，方便了用户。综合起来看，IM软件还是优选QQ和Windows Live Messenger，这在一段时期内还难以改变。

即时通讯软件	联络聊天			资料管理	文件操作	其他娱乐	总分
	文字聊天	辅助表情	视频聊天				
QQ（TM）2006贺岁版SP1	9.5	9	8.5	9.5	9.5	8.5	9.15
Google Talk	7	–	5	8	–	–	4.7
Windows Live Messenger	9.5	9.5	8	9	9	9	9
新浪UC 2005Ⅲ	9	9	8	8.5	6	8	8.3
网易POPO 2004	8.5	8	7	8.5	8.5	8	8.1
雅虎通 7.0	8.5	8.5	8	8	7	7.5	8.05
SkyPE 2.0	7	7	9	7	7	8	7.5

Photoshop® CS2 移花接木

Photoshop中的抠图技术

编者按：有很多时候需要将照片中的人物或其他图像单独复制出来而去除背景，例如把人像叠加到固定的风景图片上或将两张单人照合成一张，这个单独复制的步骤就是“抠图”。所谓抠图就是从一幅图片中将某一部分截取出来，和另外的背景进行合成。Photoshop抠图的方法是多种多样的，例如套索、魔术棒、蒙版等都是最常用的，也是快速处理简单人物背景大多采用的方法，但涉及到人像，特别是长发飘飘的人物或人物细节很多的抠图，这些简单的工具就无法达到满意的效果，这时就要利用Photoshop通道来实现快速简单抠图。

■上海 uydt

一、魔术棒工具

Photoshop的魔术棒工具是最初级也是最方便初学者的抠图工具，有简单快速的优点，但在实际使用中会在图像边缘留下残边，这种方法也仅仅适用于主体物与背景反差较大的情况下。


图1

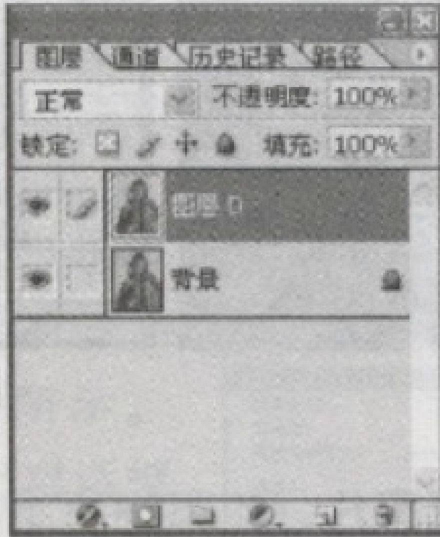
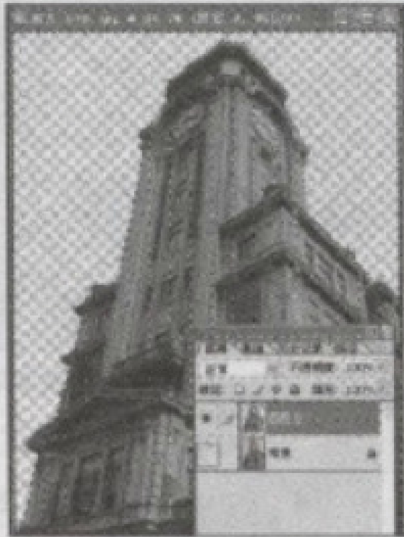


图2


图3

1.首先打开一张照片，如图1。接下来我们的任务就是要给这张照片中的大厦换一个背景。

2.复制背景图层，如图2所示，命名为图层0。接下来用魔术棒，按住Shift键点选天空背景然后按Delete键，删除天空部分，效果如图3所示。隐藏背景图层，我们就可以看到天空部分已经被删除了，再按Ctrl+D取消选择。

3.打开另一张照片，如图4所示，将此照片拖到高楼照片内，调整图层顺序，使它位于图层0的后面，最终得到如图5所示效果，抠图完毕。


图4

通过这个例子我们可以发现，魔术棒的适用范围是那些图像和背景色色差明显、背景色单一、图像边界清晰的情况，而对背景复杂、对比度不够明显或边缘不够光滑的照片则无能为力。

“魔术棒”工具图标旁边的4个图标从左至右分别为：新选区、添加到选区、从选区中减去、与选区交叉，我们在这里选择“新选区”，在“容差”选项中可填入0～255的值，数值越小，则选择的颜色与点击处的颜色越相似，选择的范围也就越小；反之数值越大，则选择的颜色与点击处的颜色差别越大，选择的范围也就越大。一般在这里都使用默认数值32，选择“消除锯齿”选项，以使得选区更平滑。

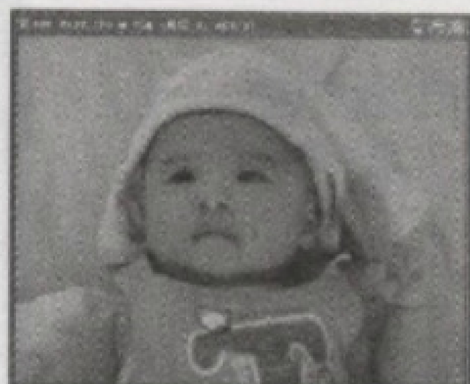

图5

二、套索、路径、橡皮擦工具

Photoshop的套索工具分为3种：套索、多边形、磁性。套索工具，实际上是自由套索工具，按住左键在图上画出任意的闭合线，虚线内的区域就是您的选区。一般用它来抠颜色反差大、边缘明显的图像和区域；多边形套索工具适合用来抠边缘规则的几何图形，只能画直线，使用时只需在端点点击一下左键，然后依次在图形边缘的转折点上点击，最后回到起始点再点一下，这样进行选择；磁性套索工具，运用起来非常简单实用，它能自动根据选图边缘的颜色，将选区线吸附在选定的颜色区上，这个工具只适合抠颜色分明的图，但不适合抠一些有复杂毛发的图片。

路径工具，是用钢笔勾勒出要选择的范围，这个工具没有什么技巧，只要你有耐心，就可以把图片勾勒得要多完美就有多完美。

橡皮擦工具是直接擦除点选部分的工具，分为3种：魔术橡皮、橡皮工具、背景橡皮擦。Options面板中的“容差”参数设置跟魔术棒工具的“容差”参数一样，用于控制色彩范围，值越大，擦除的颜色范围越宽，抠出来的图像精度就越低；反之，则魔术橡皮对颜色相似程度的要求就越高，擦除的范围也就窄一些，抠像的精度就相对高一些。“不透明度”参数决定魔术橡皮的力度，当这个参数值为100%时，选区就会完全被擦除；而随着参数值的变小，选区的透明度也会逐渐降低。“用于所有图层”选项就是指魔术橡皮将作用于所有可见图层，而“邻近”选项则是指魔术橡皮仅仅擦去与你点击鼠标的位置相邻的区域。


图6

下面通过一个例子介绍这3个工具的用法。

1.打开如图6所示照片，这张照片内的小男孩相比前一张照片内的高楼外形就复杂得多了，所以单凭魔术棒是无法将小男孩从照片中抠出的。


图7

2.复制背景图层命名为图层0副本。再打开另一张照片如图7所示，并把它设置为背景图层。

3.把图层0的图层属性设置为“正片叠底”，如图8所示。对于大面积的背景，我们采用套索工具选择要删除的部分，如图9所示。

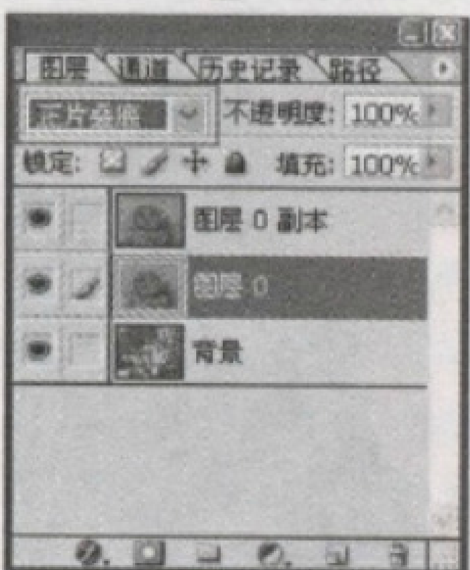


图8

现在我们可以看到，这时照片中的背景大多已被删除了，而对于帽子或帽子的边缘部分，我们选择钢笔工具进行细节处理。选择钢笔工具，勾勒出小孩帽子外围的部分。然后到路径面板，点击如图10所示按钮，将路径作为选区载入。接下来按Ctrl+Alt+D，弹出一个羽化选区对话框，将数值更改为3。


图9


图11


图10


图12

4.接下来我们对图片进行一些细节处理，如图11所示，用橡皮擦擦掉遗漏的部分。

5.得到效果如图12所示，这时背景已经更换完毕了。为了让人物更突出，对背景进行处理。选择“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”。


图13

6.弹出“高斯模糊”对话框，更改数值为9.7。最终效果如图13所示。

正片叠底：查看每个通道中的颜色信息，并将基色与混合色相乘。结果总是得到较暗的颜色。任何颜色与黑色相乘产生黑色。任何颜色与白色相乘保持不变。当用黑色或白色以外的颜色绘画时，绘画工具绘制的连续描边产生逐渐变暗的颜色。这与使用多个魔术标记在图像上绘图的效果相似。

三、抽出命令

对于玻璃杯、矿泉水瓶这类照片，如果还采用魔术棒或钢笔工具就会非常麻烦，就算勉强把物体抠出效果也差强人意。对于这种透明物体的抠图一般是采用通道的办法，用这种方法得到的最终效果非常棒，但中间步骤比较繁琐，所以本文教大家一种非常简单易学的方法——“滤镜”→“抽出”命令。



图14

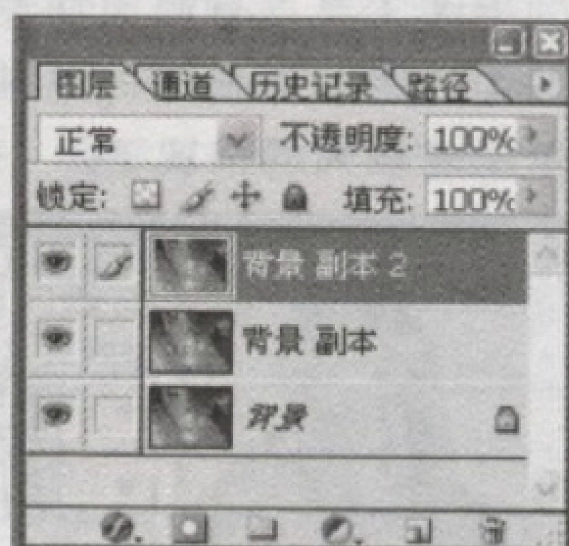


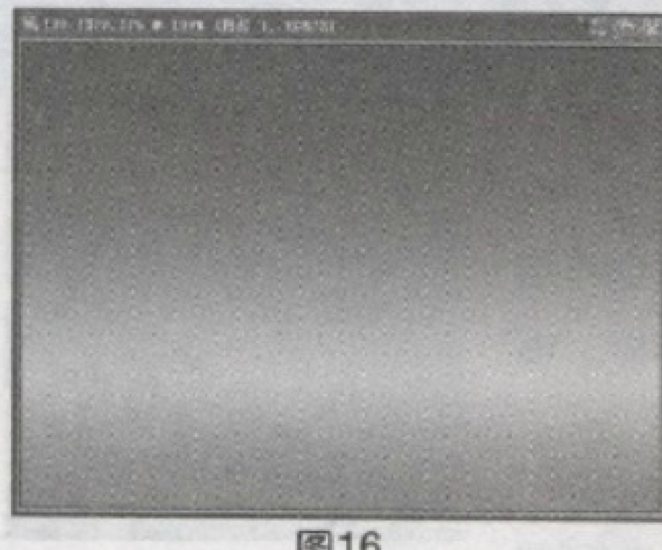
图15

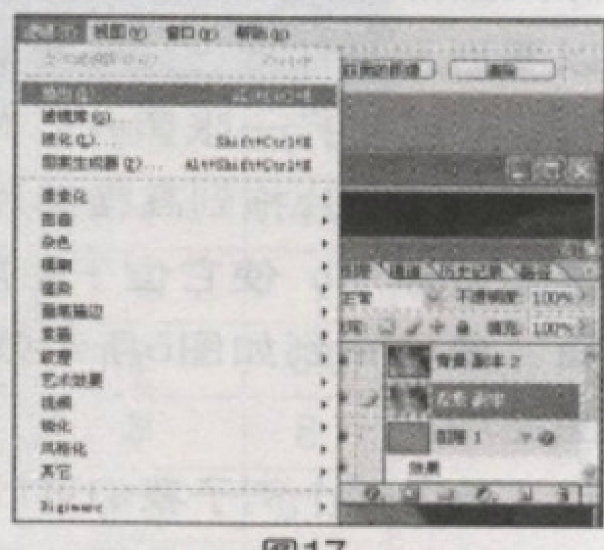
1.首先打开一张图片，如图14所示。我们的目的就是把玻璃杯从照片中抠出，下面就来看具体做法。

2.复制背景图层，分别为背景副本、背景副本2，如图15所示。

3.新建一个图层，渐变效果如图16所示。

4.选择背景副本图层，然后选择“滤镜”→“抽出”，如图17，弹出一个抽出对话框。


图16


图17

功能介绍

这里要给大家详细介绍这个面版里的一些工具。

边缘高光器工具： 用来绘制要保留区域的边缘。

清除工具： 使蒙版变为透明的，如果按住Alt键则效果正相反。

边缘修饰工具： 修饰边缘的效果，如果按住Shift键使用可移动边缘像素。

智能高光显示： 根据边缘特点自动调整画笔的大小绘制高光，在对象和背景有相似的颜色或纹理时勾选此项可大大改进抽出的质量。

通道： 使高光基于存储在Alpha通道中的选区。

强制前景： 在高光显示区域内抽出与强制前景色颜色相似的区域。

显示： 可从右侧列表框中选择预览时显示原稿还是显示抽出后的效果。



图18

5.在对话框的预览区域中，用工具栏中的“缩放”工具将图像放大到我们需要的大小，选择工具栏中的“边缘高光器”工具，然后选择画笔大小为43，勾选“强制前景”为白色，然后根据杯子的形状进行涂抹，至完全覆盖整个杯子，如图18所示。这一步操作在选取时一定要非常细心。如果你对描图区域不满意，可使用工具栏中的“橡皮擦”工具来对描图边缘进行擦除后再重新描出边界。

6.点击“OK”，隐藏背景副本2，可看到如图19所示的效果。此时的杯子雏形已经被抠出来了，但它的外形还有些瑕疵，接下来用橡皮擦清除多余部分。



图19

7.清除完毕后，选择背景副本2，再次执行抽出命令，如图20所示。这时在弹出的抽出对话框中选择“边缘高光器工具”，设置画笔为43，勾选“强制前景”为黑色，根据杯子的形状进行涂抹，至完全覆盖整个杯子，如图21。

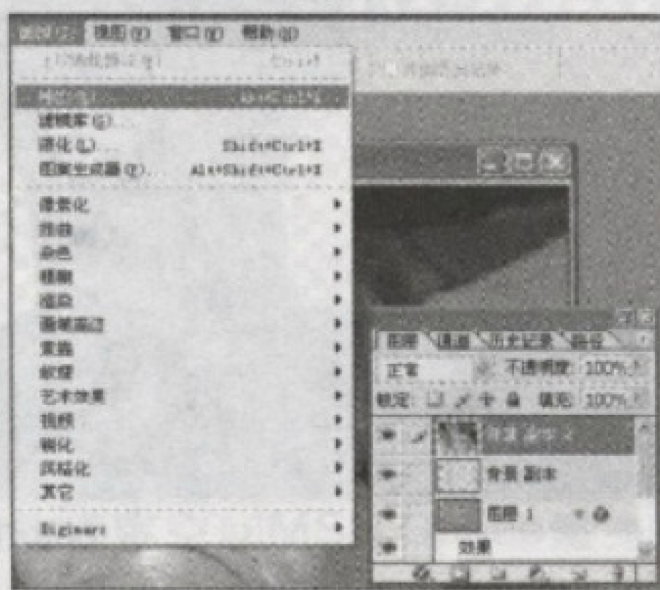


图20

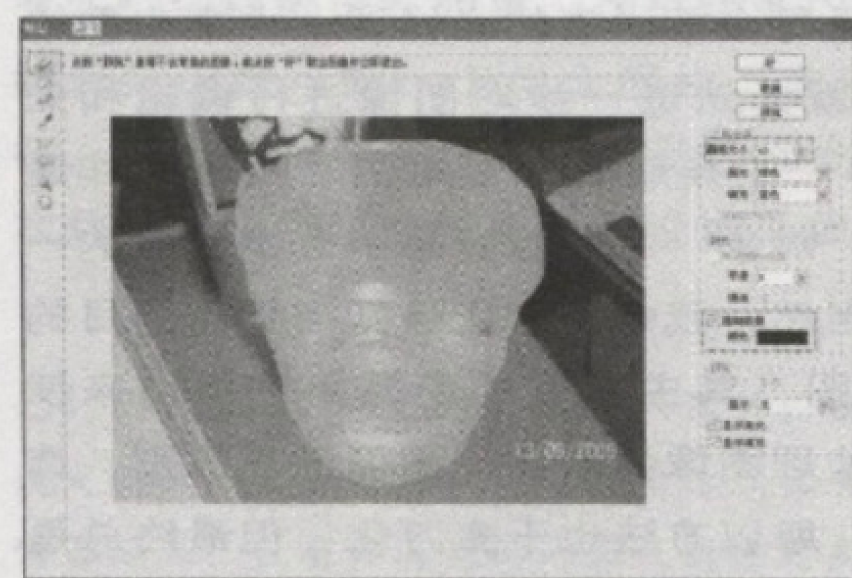


图21

8.得到效果如图22所示。此时的玻璃杯已完全被抠出了，但外形上有些污点，同样用橡皮擦清除多余部分。得到最终效果如图23所示。

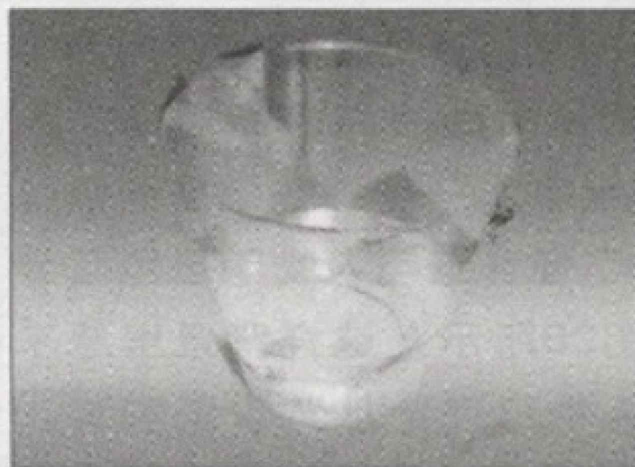


图22

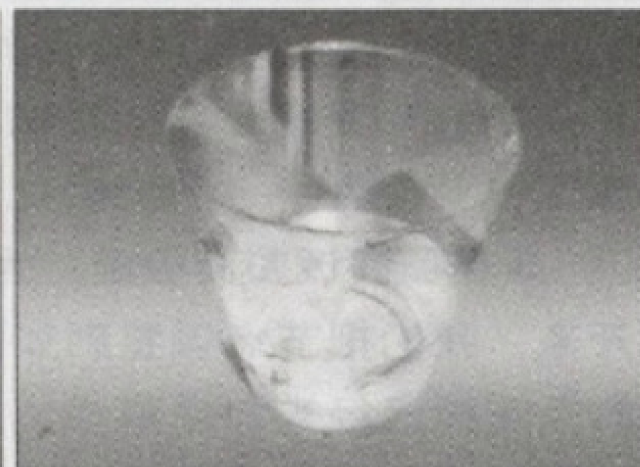


图23

Extract（抽出）： 是Photoshop的滤镜菜单里可以将对象与其背景分离的命令。对于一些边缘非常细微复杂的物体，使用抽出命令都能得到满意的效果。主要步骤为先用“边缘高光器工具”绘制出对象的边缘，并对要保留的部分进行填充，然后对抽出的效果进行修饰。

四、通道抠图

接下来的这个例子要给大家介绍传统的但功能最强大的抠图方法——通道。利用Alpha通道从图像中分离出物体的方法比较适合处理人物照片之类。诸如飘散的发丝这样细微的物体，魔术棒不能胜任了，而使用钢笔工具是非常不切实际的，这时候处理人物照片的细小部分时会让人感到力不从心。

1.先打开一张图片如图24。这次的目标是把画中的人物从背景中抠出来，由于他的头发比较细，使用钢笔工具就有点难度，而且得到的效果也比较生硬。而运用通道的方法进行抠图几分钟就可以搞定了。



图24

2.首先，在通道面板查看这张照片，你会发现面板里面共有4个通道，分别是RGB、红、绿、蓝。除RGB外，每个通道都以灰度显示，可看出其中以蓝通道黑白对比最为突出，所以我们就用蓝通道进行操作。

3.将蓝通道复制，生成蓝副本，如图25所示。然后在新生成的通道内进行操作。

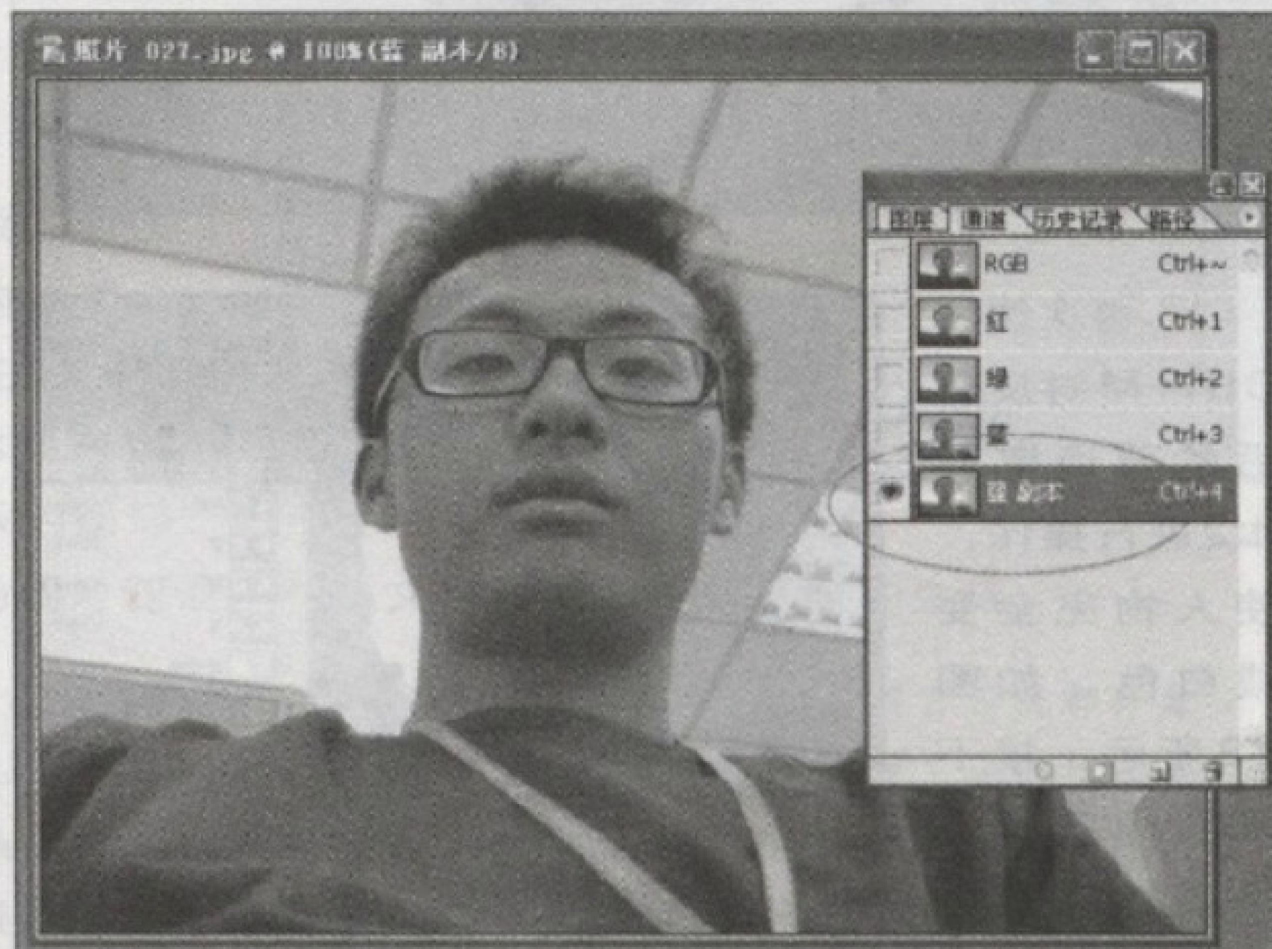


图25

4.接下来在复制的蓝副本通道内进行修饰，首先为了将人物和背景区分开，我们将用到曲线面板。选择“图像”→“调整”→“曲线”，会弹出一个曲线调整面板。

5.在曲线调整面板里，为了使背景与人物明显地区分开来，我们把节点调整到如图26所示。这样背景里原来的天花板已经被白色取代，人物已完全从背景里脱离。但仔细观察能够发现，背景里还有一个色块在那里，这里笔者要告诉大家，这色块放在那里一点也不碍事，很容易就可以删除它。

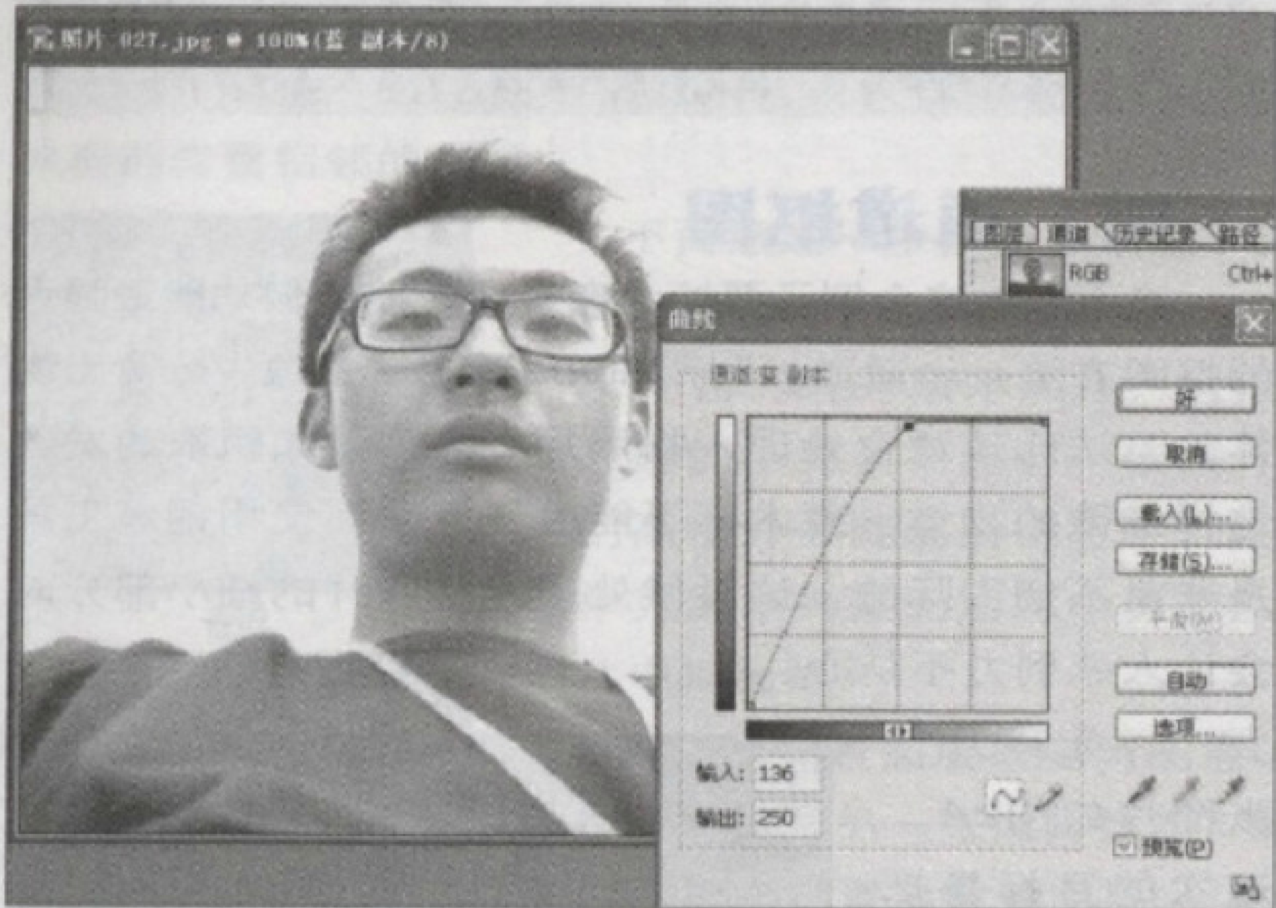


图26

6.接下来我们将蓝通道副本再次进行复制，生成一个通道蓝通道副本2。选择这个通道，按Ctrl+I进行反相处理，得到效果如图27所示。使人物变为白色选区，背景变为黑色非选区，这样就将背景色完全排除在选区之外了。

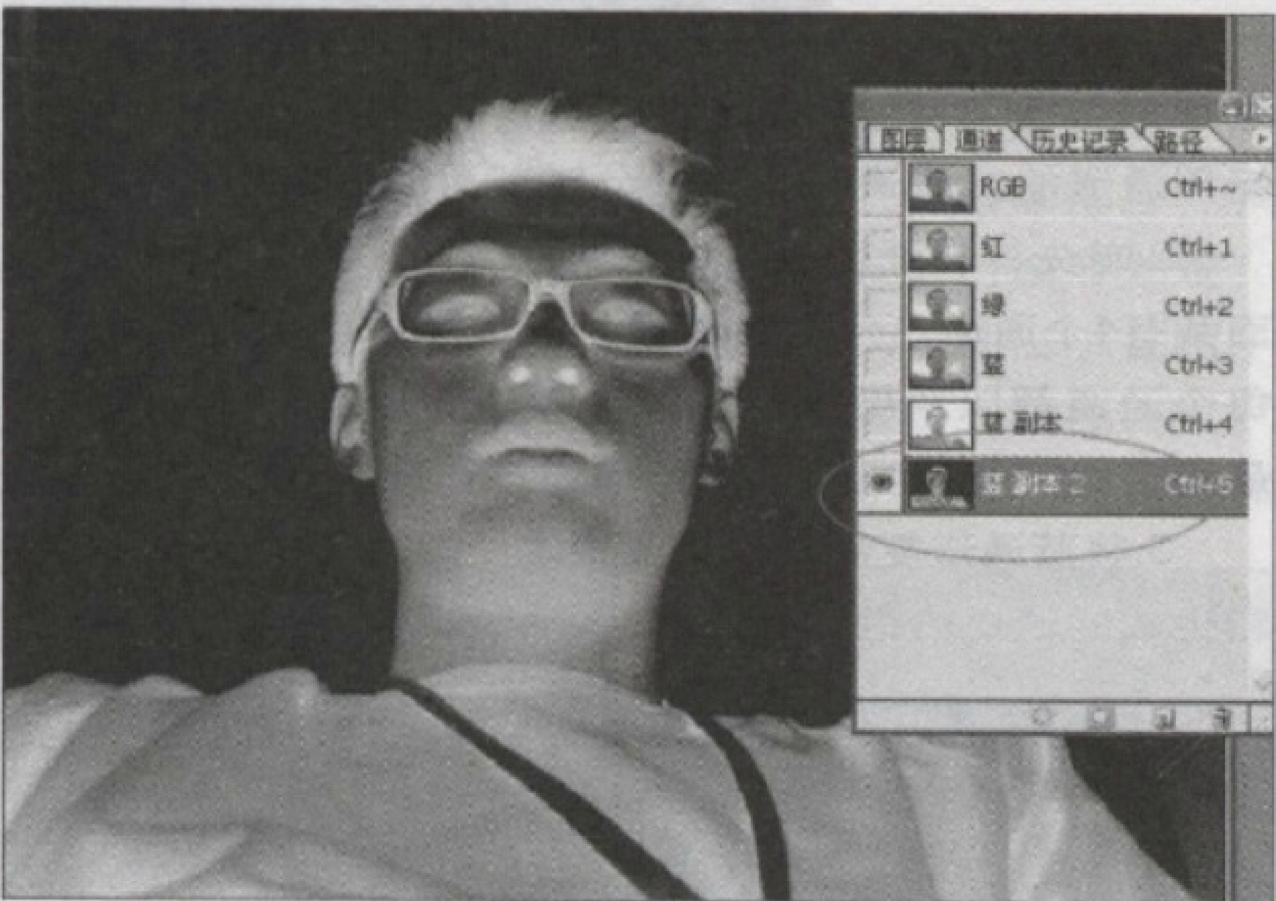


图27

7.再次使用Ctrl+M对反色后的蓝通道副本2进行操作，使人物完全变成白色，如图28所示。接下来用橡皮擦工具调整其适当大小，前景色设定为白色，将人物的头发和其它细节部分进行修改，使人物完全处于白色选取范围，然后再把背景色设置为黑色，把不应有的白色和黑色区域擦去。

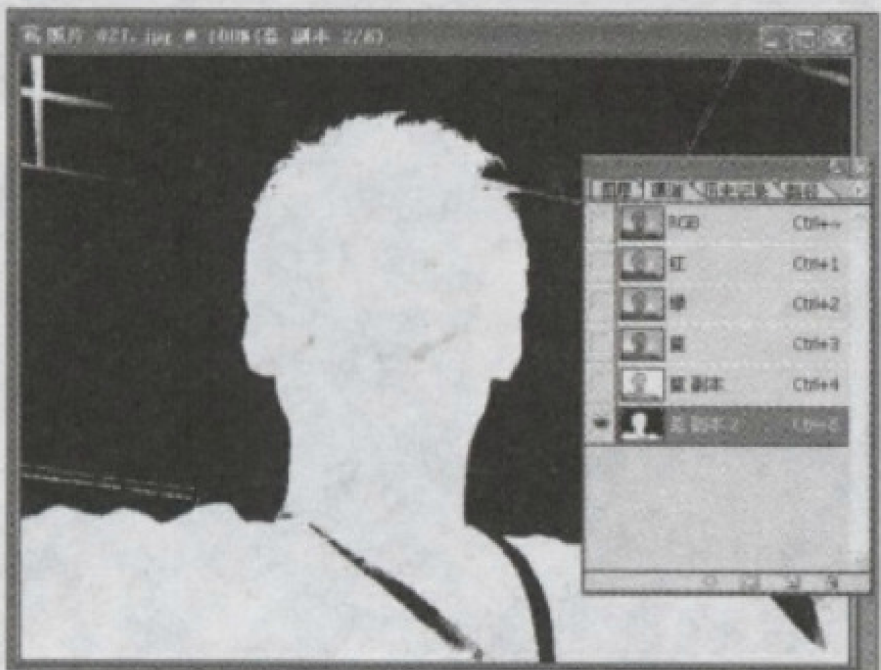


图28

8.选择菜单栏中的“选择”→“载入选区”，弹出如图29的对话框，选择蓝副本2，得到如图30所示效果，可以看到这时的人物已经被选中，而且人物的头发也被载入选区了。然后取消背景层显示，可看到如图31所示效果。

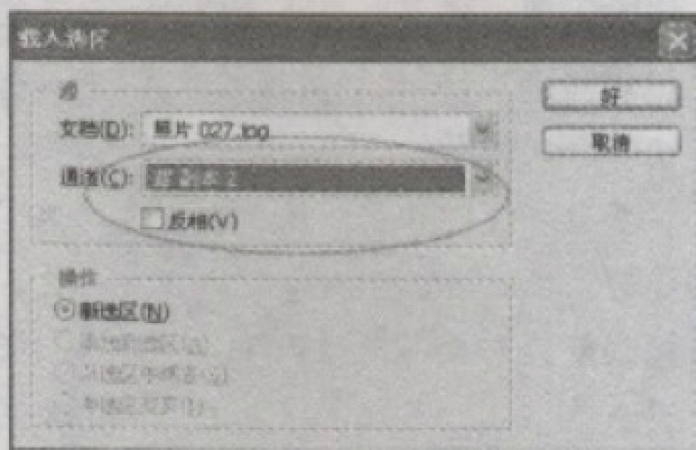


图29



图30

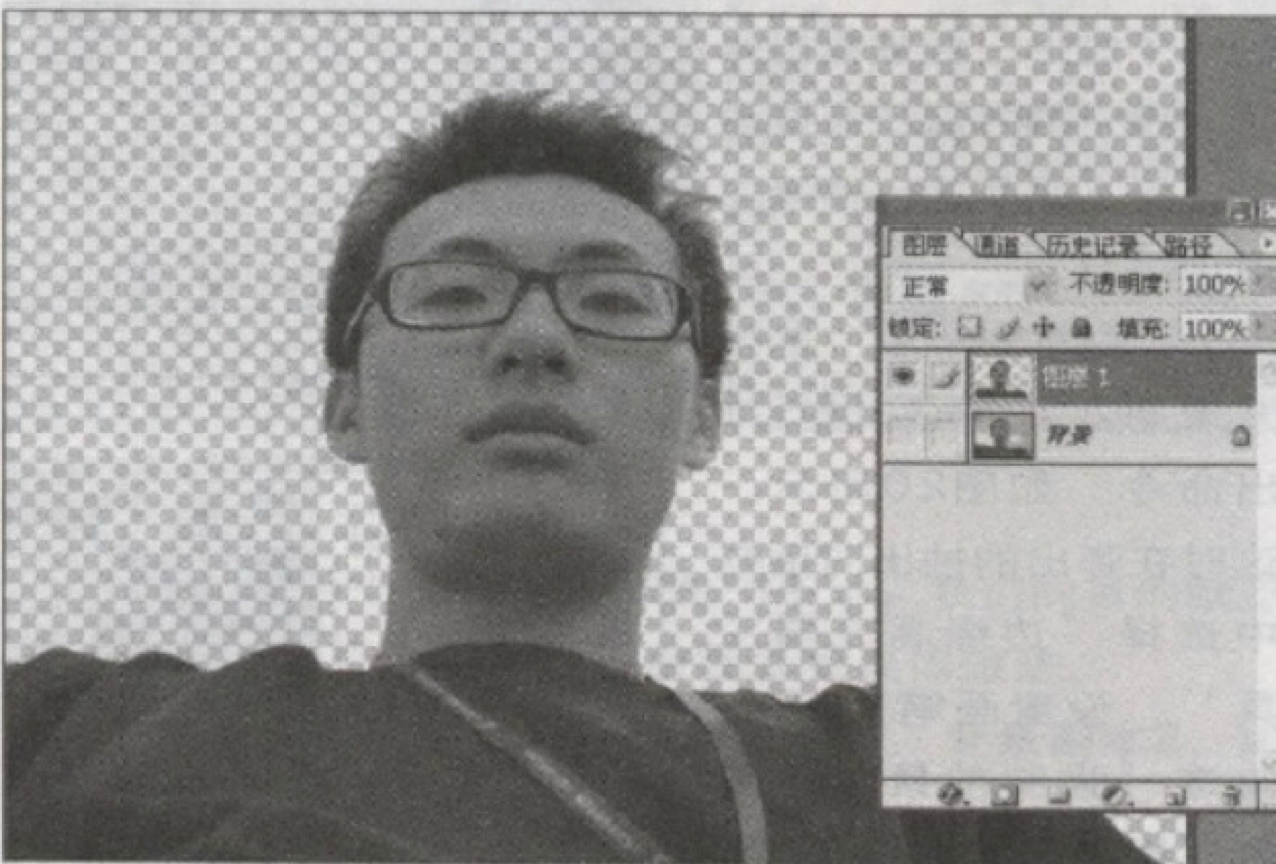


图31

Photoshop是强大的图像处理工具，要处理图像当然离不开抠图。抠图是每个初学者的必修课，大家应熟练掌握，不会抠图，就无法进一步对图像进行编辑和处理。通过对PS中单一工具或组合工具的使用来制作选区，达到把需要的“对象”从图像背景中分离出来的一种图像处理方法。当然，我们大家应该知道抠图的目的不是为了抠图而抠图，其主要目的还是为了抠出来使用，是为以后编辑处理图像作准备。图像千差万别，选取对象的要求不同，所以方法也千变万化，但最终总是力求用简单的方法就能达到目的。

越来越多的网站开始像Gmail一样采用邀请制的方式进行会员注册，好处在于注册人是通过朋友的口碑受邀请来到这个网站对所获得的账号也会非常珍惜。由此CoCo想到了我们的软件宣传，是不是也可以采用这种方式呢？如果你的软件是免费软件，与其让它放在网站中像宣传纸一样任人取走，何不做成邀请的方式，让真正喜欢这个软件的人有一种归属感？当然前提是你的软件要好，信心也要够足。（软件推荐信箱：hylwrcool@gmail.com）

中国共享软件

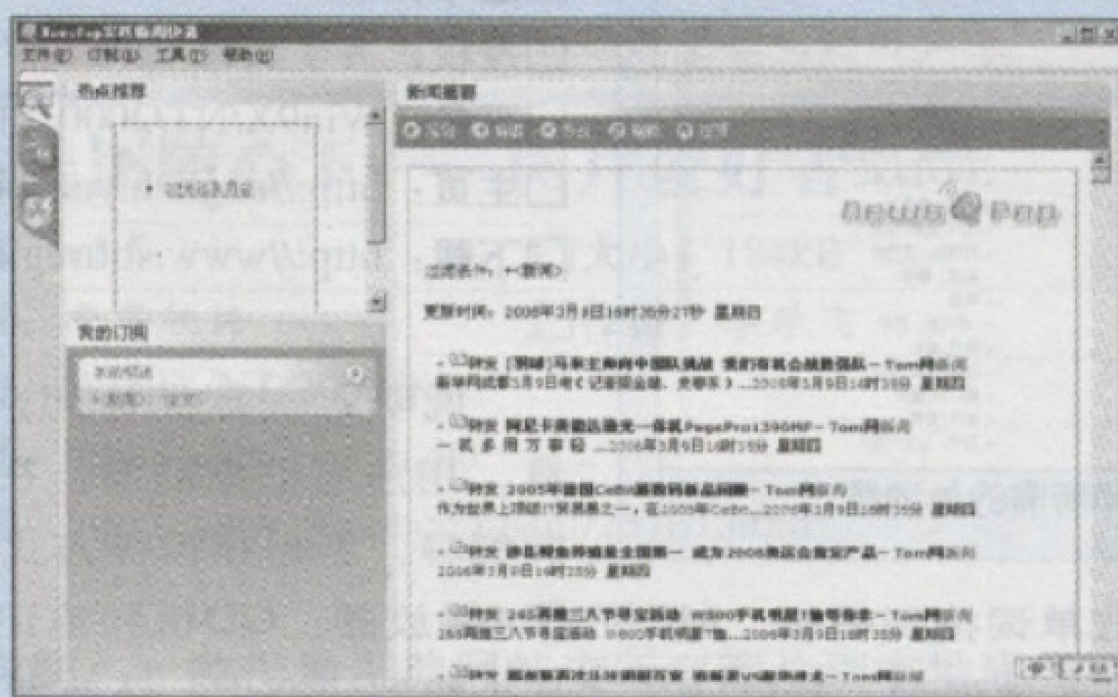
■重庆 CoCo

第一时间资讯送上门——NewsPop

□版本：v1.1　□大小：2.5MB
□授权：共享软件　□作者：newspop
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www5.skycn.com/www.newspop.net/
□下载：http://www.takungpao.com/neco/index.asp?id=download

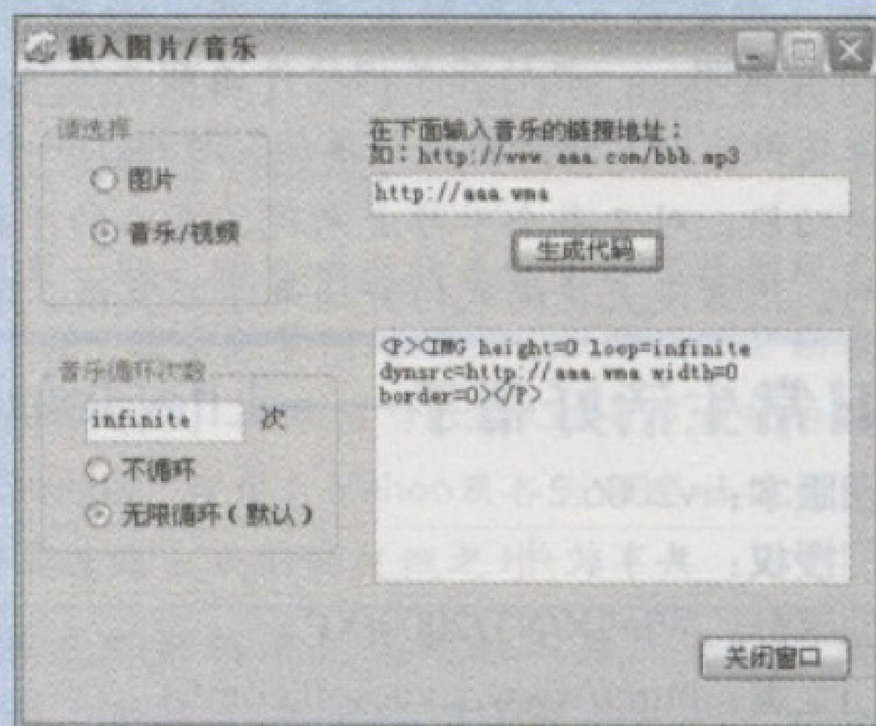
说明：一款互联网络新闻的定制工具，用户通过挑选自己需要的信息源，就能把所需信息内容实时更新到软件中提供阅读。NewsPop内置了包括新浪、搜狐、网易等数十家新闻和金融资讯网站的频道代码，与其它同类频道订阅工具不同，软件提供了一个强大的过滤功能，通观关键字的再次定义，我们可以从订阅的频道中继续筛选出符合条件的新闻内容，避免了太多的无用信息对读者造成的麻烦。软件提供了强大的导入导出和历史信息管理等功能，方便我们进行数据更新和备份。

点评：与普通流行的RSS阅读器所采用的定时抓取信息的技术不同，NewsPop用一种更加实时的方式来传送新闻信息。普通RSS阅读器与服务器之间没有直接联系，只是在需要数据时定时去读取，信息的更新速度取决于用户设置的时间长短。而NewsPop采用了和自身所提供的服务器紧密结合的方法，服务器一旦检测到互联网上的新闻等信息的更新，就可以立刻传送到软件中，使得我们掌握信息的速度要比他人更快一筹。通过设置不同的过滤关键字，可非常方便地按照自己的分类方式（如某个歌星，某部电影等）来个性化地处理信息。


眼花缭乱的新闻尽收眼底

用软件来写博客——MSNSpaceHelper

□版本：1.0　□大小：153kB
□授权：免费软件　□作者：Gerry
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://spaces.msn.com/gongzhe/blog/
□下载：http://www.skycn.com/soft/25926.html

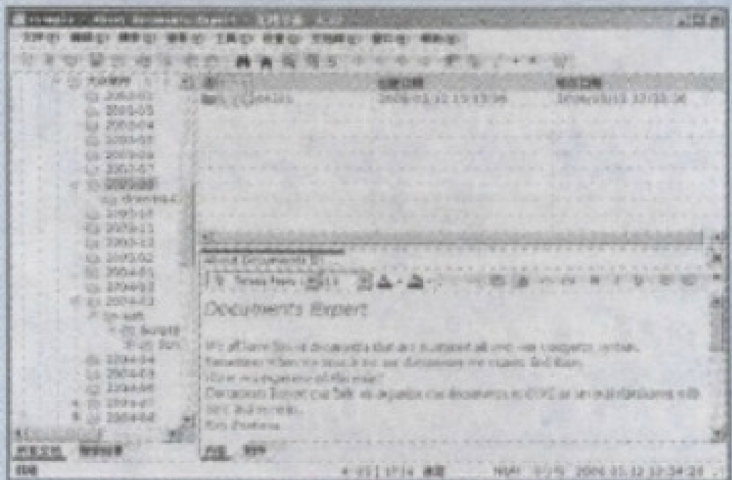


代码简单，你的操作也轻松

说明：一款专门为微软的博客空间MSN Space量身定做的增强型小编辑器，可为博客们自动生成一些MSN Space所支持的特效，有各种各样的鼠标效果、边框线条以及立体阴影等。无需任何主页编辑知识就可制作出包含图片、音乐和视频在内的多媒体博客内容，并能对音乐视频链接的有效性进行测试，同时支持音乐的循环次数设定。通过联机内容的设置，我们还可定义博客站点的图片滤镜、材质文字效果和图片背景的生成。

点评：俗话说“没有规矩，不成方圆”。经常喜欢在网上发表文章的朋友们一定清楚，不同的论坛和博客系统都有自己的固有格式，来实现一些插入图片、视频等效果，这些格式有UBB/VBB代码等称号。但对于一般用户来说，去记忆这些规定的代码比较麻烦，而且没有太大必要，所以一些专门生成论坛代码的工具出现了。MSNSpaceHelper就是帮助我们强化博客站点，让有声有色的内容吸引住更多的访客。虽然看上去只是增添一些简单的HTML代码，却让不懂网页制作的我们更能专心投入到内容的撰写中。

目录文档美化帮手——文档专家


像资源管理器一样管理文档

□版本：v6.22 □大小：6.5MB
□授权：共享软件 □作者：吴联民
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：30元（导入功能限制）
□主页：http://voguewind.com/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=2328

说明：一款将各种Word、Excel等文档文件进行归类整理的好工具，软件采用资源管理器的树状结构来进行文档的分类。点击所选择的文档文件，即可直接进行编辑修改等各种操作。软件支持目录导入导出功能，可直接将一个目录下的所有文档一次性导入进行管理，同时也很方便地提供了导出功能，将我们的树形分类直接转换成硬盘上的分级目录，实现了文档和目录的双重美化。软件还提供了网摘功能，可以直接将网上的文字图形和FLASH动画等内容轻松抓取到我们的文档中来。

点评：一般情况下管理自己的文档，通常采用多级目录方式，将不同文档放置到不同目录下。如果需要寻找一个文档，就在资源管理器的左侧树中翻翻，需要编辑则双击文件打开Word。但如果有很多文档需要重新归类整理以适应不同的需要，工作就十分繁杂。文档专家模拟了资源管理器的这个功能，但增加了实时编辑和文档监视等功能，大大简化了我们的操作流程，更融合一些贴心的小功能如繁简转换等，俨然是一个迷你的文档仓库。

想怎么背就怎么背——随时随处记单词



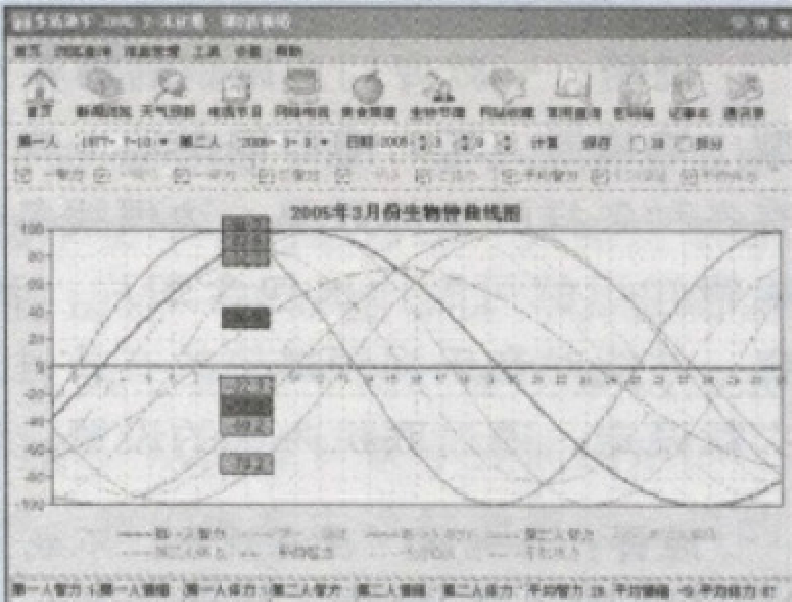
按需选择所需的单词量

□版本：v4.1 □大小：24MB
□授权：共享软件 □作者：vcroad
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：23元（未注册无真人发音）
□主页：http://english.yuzebin.com/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware.asp?id=13507

说明：一款允许用户自定义内容和排布方式的英语单词语音生成工具。用户可根据需要，在软件中选择英语单词和短句，将它按照语音、中文解释、字母拼读等方式输出成标准的MP3和WAV格式文件。我们还可以很方便地将这些单词拷到手机、MP3/MP4播放器、CD机和笔记本电脑中，在不同的学习阶段和生活环境中，随时随地都可以细细地温习。软件涵盖了从小学到研究生，还有新概念、GRE、TOEFL以及大量专业的丰富词库，这下想偷懒不背单词都不行。

点评：一般的背单词软件通常是机械式地将单词放到屏幕上，然后自顾自地进行拼读，很少根据学习者的实际情况量身定做。而“随时随处记单词”提出了一个自定义的概念，让我们作为自己学习的老师。其实实现很简单，就是一个语音导出功能，对于每个学习者来说，自己的薄弱环节在什么地方只有自己最清楚，通过软件来定制单词的背诵计划也是最现实的。依靠漫天花雨式的背诵来学习英语，不如试试这个小工具，做学习的主人。

日常生活好帮手——LifeHelper

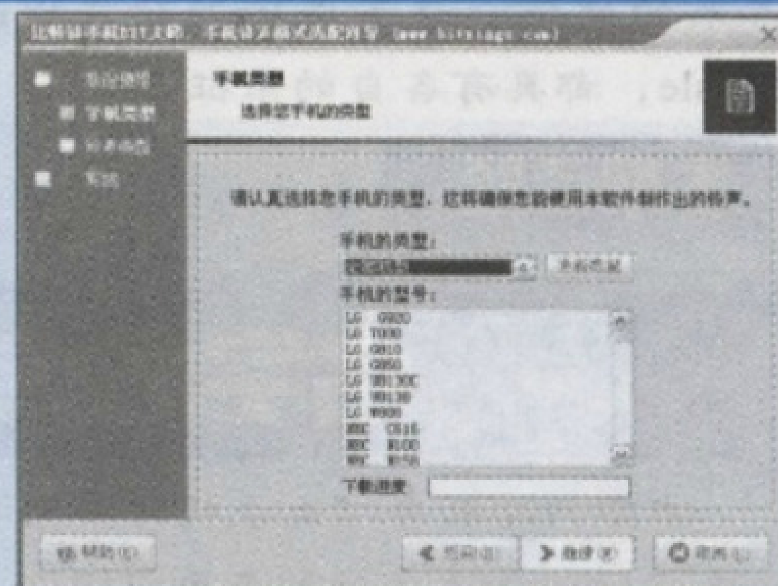

今天你的生物钟如何?

□版本：v2006.2 □大小：7.1MB
□授权：共享软件 □作者：紫月
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：30元（20次试用期）
□主页：http://www.ziyuesoft.com/
□下载：http://www.skycn.com/soft/25766.html

说明：一款让我们用电脑来为日常生活、工作提供帮助和相关信息的小工具，它将我们日常生活中所可能需要电脑解决的问题一一列出，内容十分丰富。通过软件，能很方便地完成浏览实时新闻、了解本周的天气情况、欣赏精彩的网络电视节目、制作美味可口的家常菜肴软件等十余项操作，涵盖日常信息处理的方方面面。软件默认不出现登录窗口，但为了保护你的生活隐私不被他人窥窃，只需在综合设置里将“自动登录”选项取消即可。

点评： 网上关于生活向导的站点不算少，但很多信息的获取都需要频繁点击鼠标链接或进行各种各样的用户注册登录过程。LifeHelper用桌面软件的方式将这些内容直接呈现在我们电脑的桌面上，非常简单的操作即可快速查询和保存自己需要的各种信息。软件的整体设计感觉十分清爽，比较遗憾的是在关于界面的选择方式中，软件只是单单给出了1～10的编号，不能让用户在更改前了解到更多的预览信息，希望能在以后的版本中改进。

为自己的手机当配音演员——铃音幻想

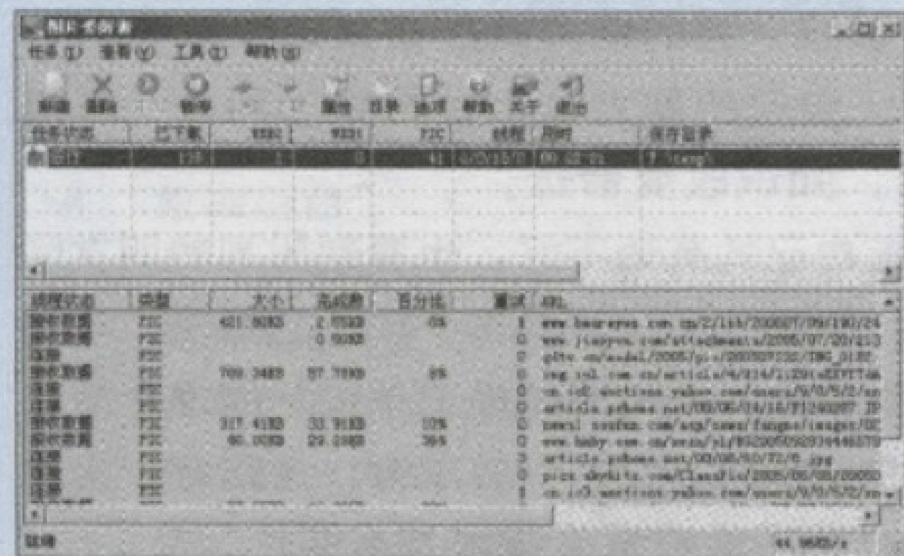

为你的手机选择适配的铃声

- **版本：** v2.4.1.2
- **大小：** 18MB
- **授权：** 共享软件
- **作者：** btrings
- **平台：** Win9X/NT/2000/XP
- **注册费用：** 38元（启动提示框）
- **主页：** http://bitsoft.bitrings.com/
- **下载：** http://www.softreg.com.cn/shareware.aspx?id=23516

说明： 一款可将您的原唱声音进行编辑，配上MP3和和弦等背景音乐，制作属于标准手机铃声的小工具。软件内置了上百款好听的音乐资源，同时支持MP3、WAV、WMA、OGG、MIDI等各种音频格式，你的电脑能够放出的声音，都可以进行录制并很方便地做成手机铃声。软件的编辑功能非常完善，可实现音乐速度调整、片断剪切、选择乐器、调整各声部的属性等各种专业级功能，让你的手机"说主人的声音"。

点评： 手机短信和铃声已经成为无线市场的重要组成部分，大大小小的网站到处充斥着各种千奇百怪的手机铃声下载。虽说你下载了一个非常独特的铃声，但保不准别人明天就能在网站上找到，也许只有用自己的声音作为素材，为自己的手机当配音演员，才能真正体现出个性。软件使用很简单，如果你只是需要进行简单铃声制作，几个步骤即可完成。如果你还是一个电子音乐发烧友，它所提供的高级编辑功能一定会让你如鱼得水，制作出让朋友更惊叹的铃声来。

网站美图随心下——图片爱好者


超快的图片抓取速度

- **版本：** v1.5
- **大小：** 184kB
- **授权：** 免费软件
- **作者：** 李学飞
- **平台：** Win9X/NT/2000/XP
- **主页：** http://www.picfan.cn/
- **下载：** http://www.skycn.com/soft/25767.html

说明： 一款批量下载网站中所有图片到本地硬盘的小工具，它可帮助我们从各种网站的静态页面、动态论坛以及流行的搜索引擎中截获所需要的图片。软件支持多任务，根据图片大小等情况智能分配抓取线程操作，能达到非常高的下载速度。其采用的硬盘缓存技术使得我们在抓取海量图片时不会因为频繁存盘造成对硬盘的损耗。对于论坛上不同类别的讨论话题，软件可按照帖子的主题对其中的图片进行分类保存，免去了我们二次整理的麻烦。

点评： 随着Google、百度等搜索引擎推出图片搜索功能，我们可以像查找网页一样，输入相应的关键字即可找到所需图片。但成千上百张图片是找到了，怎样把它们都保存下来就是一个很大的问题。由于搜索引擎网站只负责找到而不帮助我们导出，只有请软件《图片爱好者》来帮忙了。它会分析网站上所有图片链接的真实地址，并采用与FlashGet等下载软件相同的方式进行下载，在软件的官方网站上给出了一个支持网站的列表，其中包括Google、百度、Yahoo及各大著名社区与论坛。更让人惊讶的是，它能智能分析下载的目标页面中那些烦人的广告图片，将其过滤出我们的视线之外。

软件升级快报

杀毒工具也许是这个世界上更新最频繁的软件产品之一，它们对病毒库的更新往往在我们上网的时候就自行在后台悄悄完成了，Google最新推出的Updater也是这样，用户无需任何升级提示，在不知不觉中软件就是最新版本了。希望也能在我们的国产共享软件中看到这样酷的软件更新方式，而不是单单给出一个更新版的下载地址，让用户自己全部DIY。

PPStream： 采用P2P方式的网络流媒体播放工具，观看人数越多越能达到流畅的播放效果，版本更新至1.0.1.164，修正了部分内网环境下检测内外网失败导致播放不畅的问题。推荐下载更新地址：http://ppstream.com/download.html。

Bitcomet： 绝佳的BT下载客户端，能轻松帮我们突破内网的种种限制，版本更新至0.63，修正了某些时候在内嵌网页视图浏览器中下载torrent文件后无法正常打开文件的问题。推荐下载更新地址：http://www.bitcomet.com/doc/download-zh.htm。

迅雷： 一款可在不同服务器上搜寻相同的下载文件，帮助我们极快提高下载速度的好工具，版本更新至5.1.4.174，修正了重复下载时迅雷崩溃的问题。推荐下载更新地址：http://www.xunlei.com/download.htm。

俗话说："佛靠金装，人靠衣装"。对于一个软件来说，给它起一个朗朗上口的名字，给用户一眼就能记住的好印象，相信是每个软件作者所期望的。而且就像给孩子取名一样，一个软件的名字中代表了作者对软件的憧憬和未来的期望。许多成功的软件Windows、FireFox、eMule，都具有各自的象征意义。

本期话题：

名字的传说

本期网络联合《大众软件》杂志社调查话题：您当初给自己的软件取名字的来历或经过是什么？对自己的软件有着怎样的期望？

最早制作了一个提交搜索引擎的软件Add Searcher，音译为阿德社区，当时单位有同事说阿德不顺口，不如阿达感觉好，于是一直沿用至今，还制作了阿达系列软件。仔细琢磨过，我们产品追求的就是简单、易用、贴近普通用户，所以阿达系列产品一直朝着这个方向努力，希望用户看到某个软件属于阿达系列，就会想："哈，当下来看看，这个实用的软件我肯定会用！"

——"阿达系列"软件作者 阿达

当初由于网吧的抢座原因想到了锁屏软件，看到网上的很多锁屏软件不是很适合我，于是萌发出自己做锁屏软件的灵感，在对软件寄予无限的遐想后，希望自己做出最好的锁屏软件，并能够推动自己努力打造它，所以起名为"超级屏幕锁"。

——《超级屏幕锁》软件作者 杨霓

我是电子书专家（CHM EBook Editor）的作者。我的软件名字的来历很简单——直觉。其实这是由软件的功能决定的，软件的主要功能就是制作漂亮的电子书。国产软件叫大师、叫专家的太多了，我的软件于是也跟着叫这样的名字。我对这款软件的期望就是不要出现破解版，呵呵。我的软件比较实用，但愿在不久的将来会有不少人每天都使用我的软件。

——《电子书专家工作室》软件作者

我的软件的名字是nEOiMAGING，中文名是"光影魔术手"。说起软件的名字，英文名比较简单，我第一次上BBS的时候《黑客帝国》正在热播，所以顺手取了个网名nEO，然后开始写一个处理图像的软件，在程序存盘前仓促取了个名叫nEOiMAGING。有个叫"烧卖"的网友是语文老师，她给软件取名"光影魔术手"。"光影"意味着这是一个与摄影有关的软件，"魔术手"表示这个软件的功能很神奇，像变魔术一样给照片带来神奇效果。大伙都觉得这个名字取得好，贴切且朗朗上口，语文老师水平就是高。

——《nEOiMAGING》软件作者

学历不是问题 磨难才见真章

——《随时随处记单词》作者访谈



乍一看上去让人觉得弱不禁风的孙志炎，正是本期推荐软件《随时随处记单词》的作者。生于20世纪80年代的他，在初中毕业就走入了社会。起初在堂兄的门窗工厂当学徒，因劳累得了慢性胃炎，在家休息了大半年。恰恰是这场病让他有机会开始接触计算机编程，自学了大学计算机专业的相关课程，顺利通过计算机等级考试。

孙志炎原本认为自己这种没有任何学历的初中毕业生找工作应该是不容易的事情，但恰恰相反，第一次找工作就连得到好几次面试机会，然后就确认下一家公司，到月底发工资的时候还把他吓了一跳。"工资单里的数额竟是原定的好几倍。我于是赶紧找经理确认，经理告诉我，我的能力就应该是这个薪资。"孙志炎笑道，"自己的能力这么快得到了承认，真是印证了一句话：知识改变命运。"

孙志炎坦言自己的英语不好，也看到周围的朋友学习英语的痛苦，于是萌生了开发这个软件的想法。与传统英语学习工具相比，《随时随地记单词》的理念就是可让用户脱离电脑学习英文。"骑车背！走路背！坐车背！在您方便时背！您想怎么背就怎么背！"

谈到目前国内很多软件经常会捆绑第三方广告插件的问题，孙志炎认为其实也没什么过错，因为大家都需要生存。"网上反对的都是在不提示的情况下从后台自动强制安装插件，而且有些还无法正常卸载。所以我建议软件作者在做安装包时最好还是加上提示信息，给用户选择的权利。"目前他的软件未捆绑任何插件，但据透露，情况好的时候每个月大概有100多个订单。

对于目前很多有心进入共享软件领域的朋友，孙志炎的建议是应当更多地看重开发的技术含量，开发过程中自己的技术水平能有多大提高，不要过多看重是否赚钱，是否能使自己一夜扬名。"一旦程序员急着开发一个可以赚钱的共享软件时，就会过早将宝贵的精力和时间投入到一些琐事上，从而忽视了技术细节。"

做共享软件也需要一颗平常心，不要急躁，不要跟风，要靠日常的技术积累，平时多留心生活工作中的细微之处，尽可能多了解各方面的知识，说不定有一天你也能找到闪光的点子。当你的软件为用户提高效率或间接造成效益的时候，用户自然而然会舍得花钱买你的软件。P

应用心得

编者按：本期继续对栏目的版式进行微调，还是那句话，有什么意见和建议就反馈给我吧，信箱是say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

系统维护，挣脱光盘的束缚

■辽宁 蓝色海岸

在用机过程中，我们经常需要翻箱倒柜去寻找各式各样的光盘。系统瘫痪后，需要启动盘；系统中毒，Windows环境中无法彻底查杀时，需要杀毒盘在DOS下查杀；系统维护修复时，需要Windows安装盘等。如果经过一番折腾，找到所需的光盘还好说，要是找不到或找到后光盘已严重污损、划伤而无法使用，那可就糗了。客观地说，光盘在给我们的移动存储带来极大方便的同时，也成为用机特别是系统修复维护时的"瓶颈"。哪里有"压迫"，哪里就有"反抗"。其实，我们只需施一"妙计"，就可挣脱光盘的束缚。

实例1：免光盘，更轻松，打造硬盘版的"故障恢复控制台"

在Windows 2000/XP/2003操作系统中，"故障恢复控制台"被用户形象地称之为系统的救命稻草。的确，当系统崩溃后，利用"故障恢复控制台"往往可起到起死回生之功效。每次出现故障后不但要翻箱倒柜，还要进入BIOS更改启动顺序，修复完毕，再改回去，十分麻烦。其实，我们完全可将常用的故障恢复控制台安装到硬盘上，以后只需在硬盘中调用就可以了，省事省心。

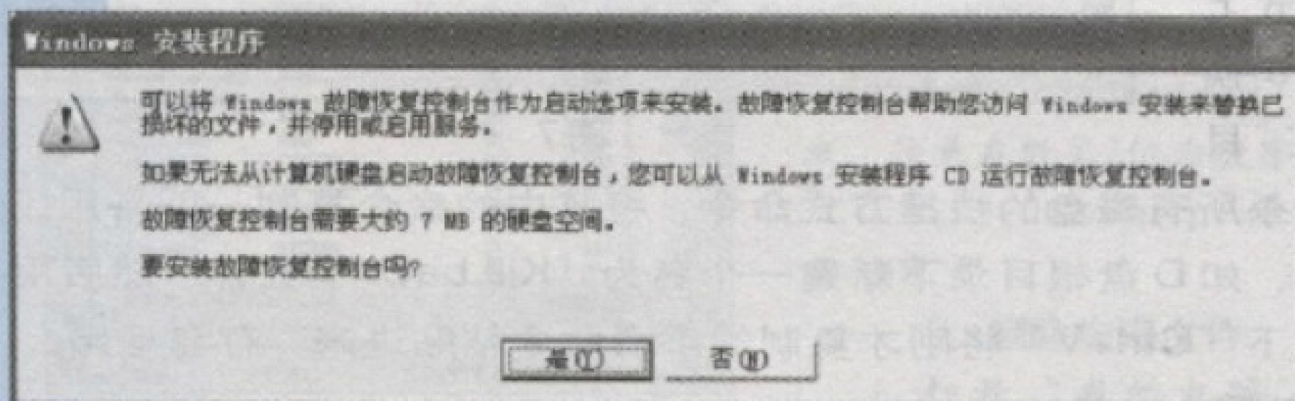


图1

首先将Windows 2000/XP/2003安装光盘插入光驱，接着点"开始"→"运行"，在运行对话框中输入"X:\i386\winnt32.exe /cmdcons"，(X为光驱盘符，请自行修改)，回车后会弹出Windows安装程序对话框，询问你是不是将故障恢复控制台安装到硬盘上(**如图1**)，点"是"按钮即可。好了，重新启动计算机后，我们就可在多重启动菜单中发现一项名为"Microsoft Windows XP Recovery Console"的选项(**如图2**)，选中后回车就可进入到故障恢复控制台下了。以后可像使用光盘版故障恢复控制台一样来维护和拯救系统了，十分方便。

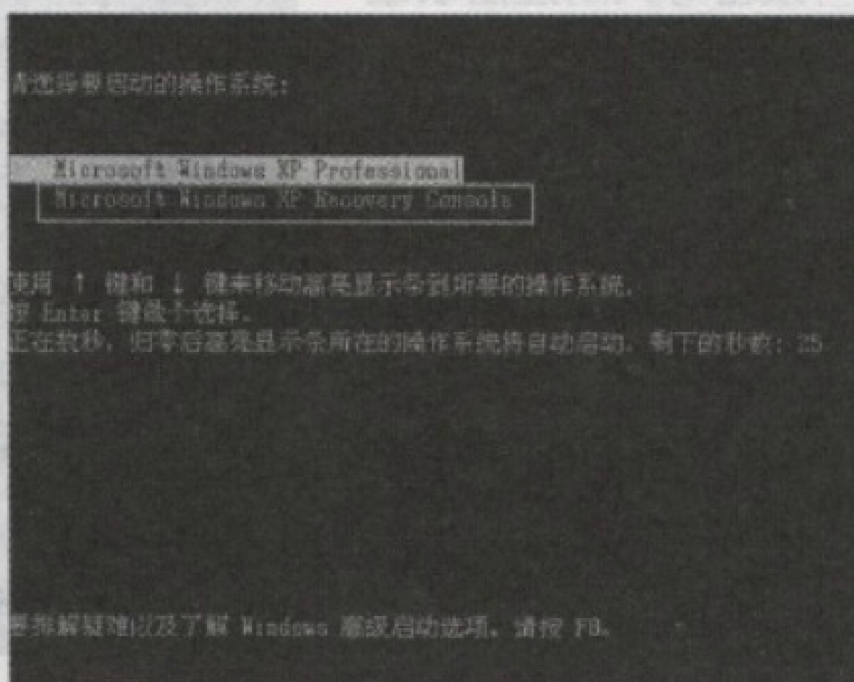


图2

实例2：免光盘，更智能，让系统"自动纠错"

随着用机时间的增加，电脑越来越不稳定，频频出现文件丢失、死机、重启等故障，何故？其实是系统重要文件丢失、损坏或在安装其它软件时被替换所致，解决的方法很简单，只需用SFC命令检查并修复一下系统文件即可。不过，当我们在"运行"对话框中键入"Sfc /scannow"回车后每次都要求我们插入Windows安装光盘(**如图3**)。通常情况下我们只能服从命令，听从指挥，翻箱倒柜，低头弯腰是少不了的。在80GB、120GB容量硬盘成为标配的今天，我们完全可将Windows安装光盘备份到硬盘中，让SFC命令直接从硬盘中的备份文件中提取文件，进行智能自动纠错。



图3

点击"开始"→"运行"，在弹出的运行对话框中键入"REGEDIT"，回车后打开注册表编辑器。依次展开如下分支[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Setup]，首先在"Setup"上点右键，从弹出的右键菜单中选择导出，将其备份一下，以便在需要时将其恢复。然后，在右侧的窗格中，双击名为"CDInstall"的键值，在弹出的对话框中将其数值数据修改为"0"。同理，将"DriverCachePath"和"SourcePath"的数值数据都修改为备份有Windows安装文件所在的文件夹，例如，我们常安装光盘上的文件备份到"e:\windows xp"目录中，那么，就将"DriverCachePath"和"SourcePath"的数值数据修改为"e:\windows xp"(**如图4**)。

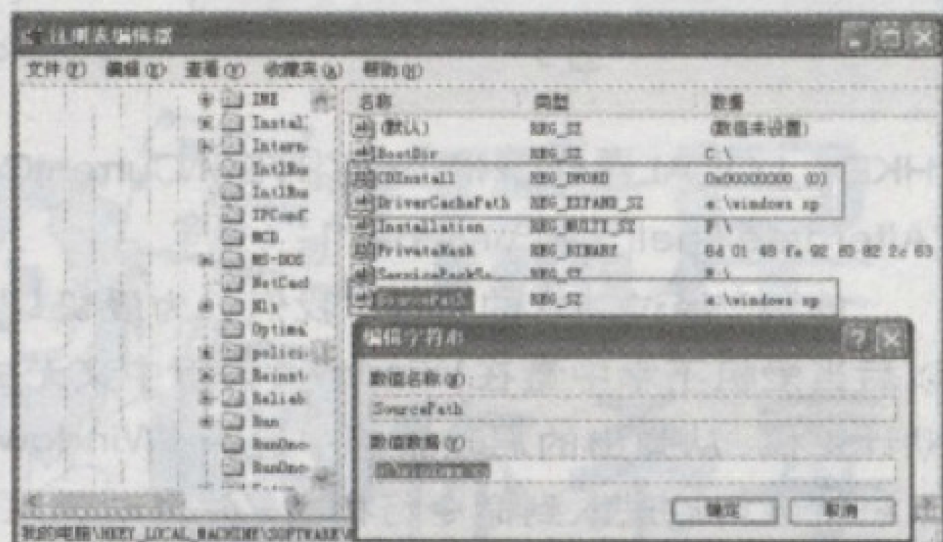


图4

好了，以后当我们执行“Sfc /scannow”命令时，系统就会自动从“e:\windows xp”目录中提取损坏的文件，而不要求我们插入安装光盘，从而实现智能自动修复了，可谓一劳永逸。

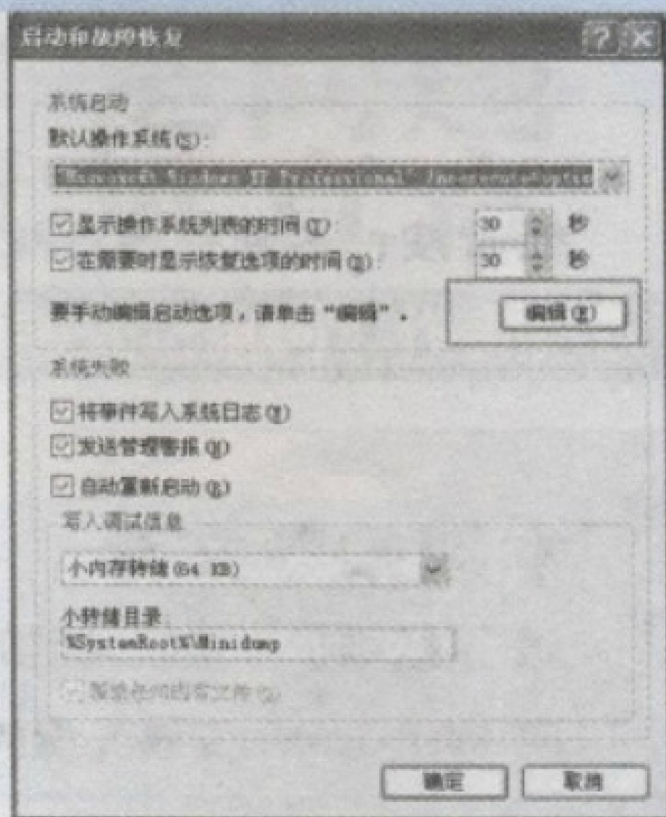


图5

实例3：免光盘，更安全，实现“一键式杀毒”

作为网漂一族，爱机常遇到病毒的侵袭是避免不了的事，很多朋友早已见怪不怪了，隔三差五升级一下病毒库对系统进行一次彻底查杀就OK了。但是，很多时候我们会遇到一些顽固的病毒无法在Windows环境中查杀，现在，我们只需略使小计，就可打造出硬盘版的DOS杀毒盘，不但可有效避免光盘的困扰，而且可使用硬盘中最新的病毒库，确保了杀毒的效果。

第1步： 在桌面上右键点击“我的电脑”，选择“属性”并切换到“高级”选项卡，点击“启动和故障恢复”栏目中的“设置”按钮。在接下来弹出的“启动和故障恢复”窗口中点击“编辑”按钮（**如图5**）。

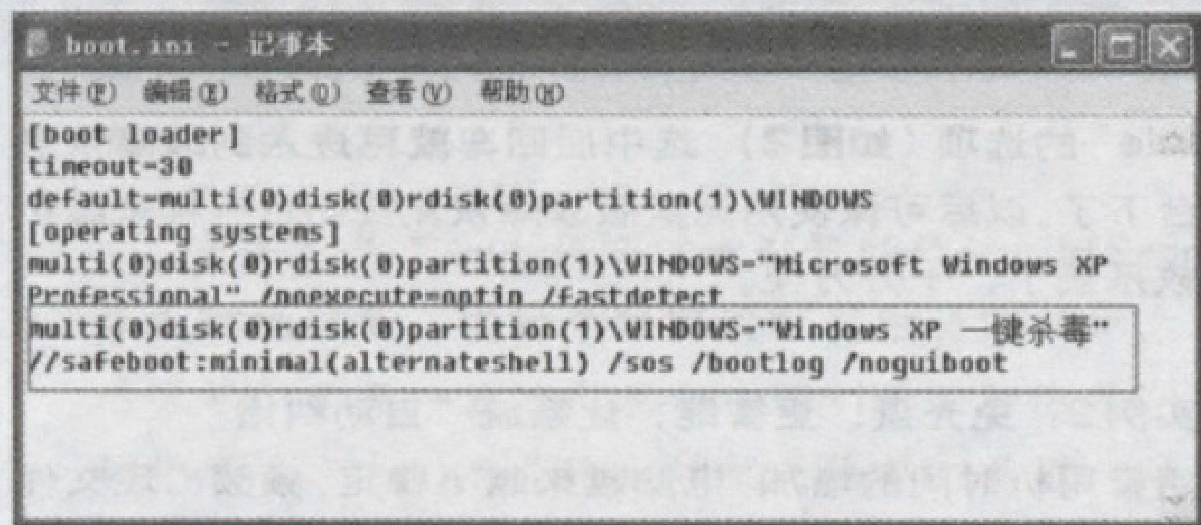


图6

第2步： 接下来系统会用记事本程序打开“boot.ini”文件。大家都知道，这是Windows启动菜单文件。我们可在资源管理器中设置为“显示所有文件和文件夹”，然后在C盘的根目录下去掉“Boot.ini”的“只读”属性，然后用记事本程序打开。

第3步： 保留Boot.ini中已有的内容不变，然后复制一下C盘操作系统所用的启动菜单，在最后粘贴一下，然后修改为如下内容“multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Windows XP 一键杀毒" //safeboot:minimal(alternateshell) /sos /bootlog /noguiboot”（**如图6**），其中“=”号前的内容表示从C盘的“Windows”目录中引导系统，"Windows XP 一键杀毒"表示的是在启动菜单中的选项，可修改为你认为合适的标识，“//safeboot:minimal(alternateshell) /sos /bootlog /noguiboot”表示的是将Windows引导到带命令提示符的安全模式，并且生成日志。

第4步： 下面我们生成杀毒快捷方式，利用系统中已安装的杀毒软件即可，以瑞星2006为例加以说明，其它杀毒软件与此相仿。启动瑞星2006，然后点击“快捷方式”选项卡，在其下的项目列表中选择“所有磁盘”，点击其后面的“修改”按钮（**如图7**）。

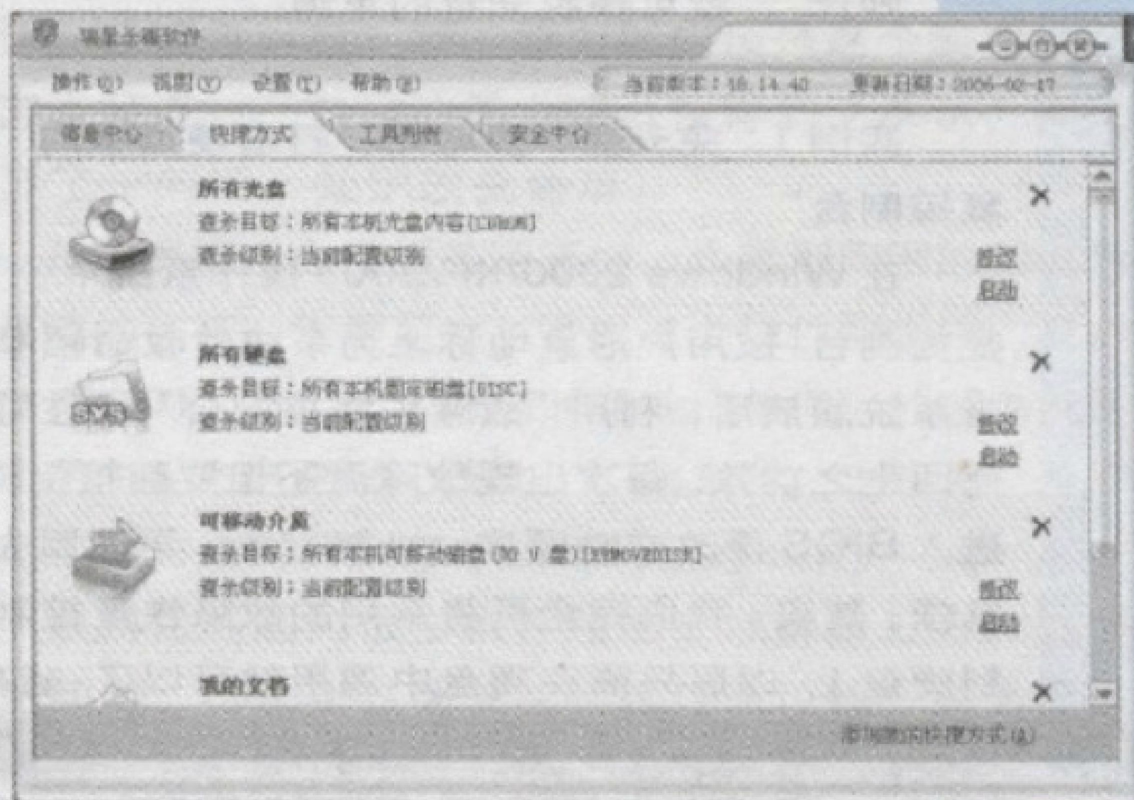


图7

第5步： 在接下来弹出的“瑞星快捷查杀管理”对话框中勾选“生成桌面快捷方式”复选框（**如图8**），最后点击“完成”按钮，就可在桌面上生成一个查杀所有磁盘的杀毒快捷方式，双击之后就可对所有磁盘进行查杀了。

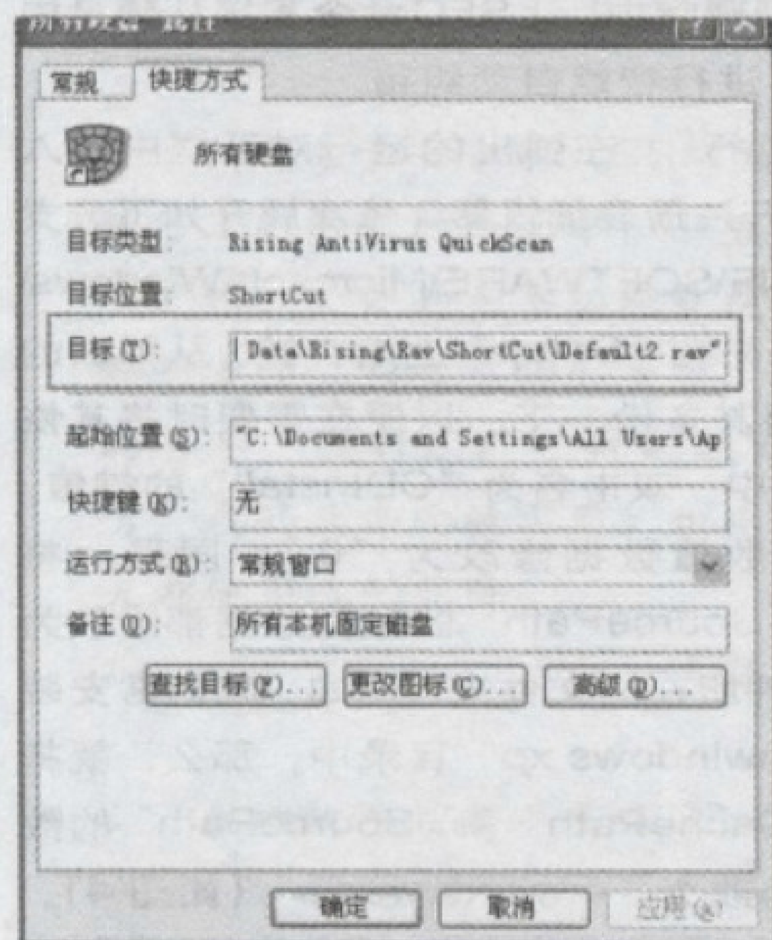


图8

第6步： 在桌面上生成的“所有磁盘”杀毒快捷方式上点右键，调出属性窗口，切换到“快捷方式”选项卡，在“目标”文本框中就可得到查杀所有磁盘的快捷方式命令，将其中的命令复制一下备用。

第7步： 在任意盘中，如D盘根目录下新建一个名为“Kill.bat”的文件，然后用记事本程序将其打开，按下“Ctrl+V”将刚才复制的杀毒命令粘贴进来，存盘退出。

第8步： 再用记事本新建一个文本文件，录入以下内容，录入完毕，存盘退出后重命名为“Kill.reg”，双击导入到注册表编辑器中。

```
[Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SafeBoot]
"AlternateShell"="d:\\kill.bat"]
```

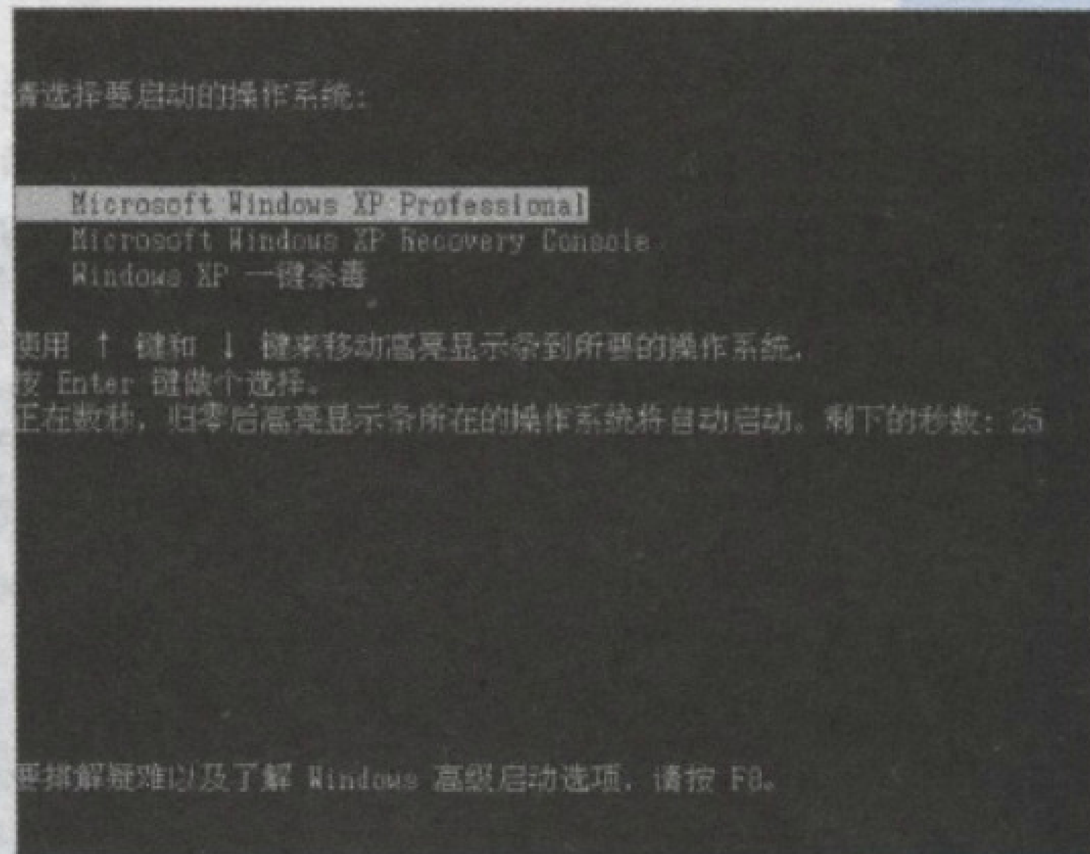


图9

好了，经过刚才的处理，我们已为爱机DIY了一个一键杀毒的功能。以后当爱机不幸中毒在Windows环境中又无法有效查杀时，只需重新启动计算机，从弹出的启动菜单中选择“Windows XP 一键杀毒”（**如图9**），系统就会自动进入到命令行模式，并自动调用瑞星2006对所有磁盘进行彻底查杀，用不了多久，病毒就会死光光了。

让MP3的音量不再“参差不齐”

■河南 花的神明

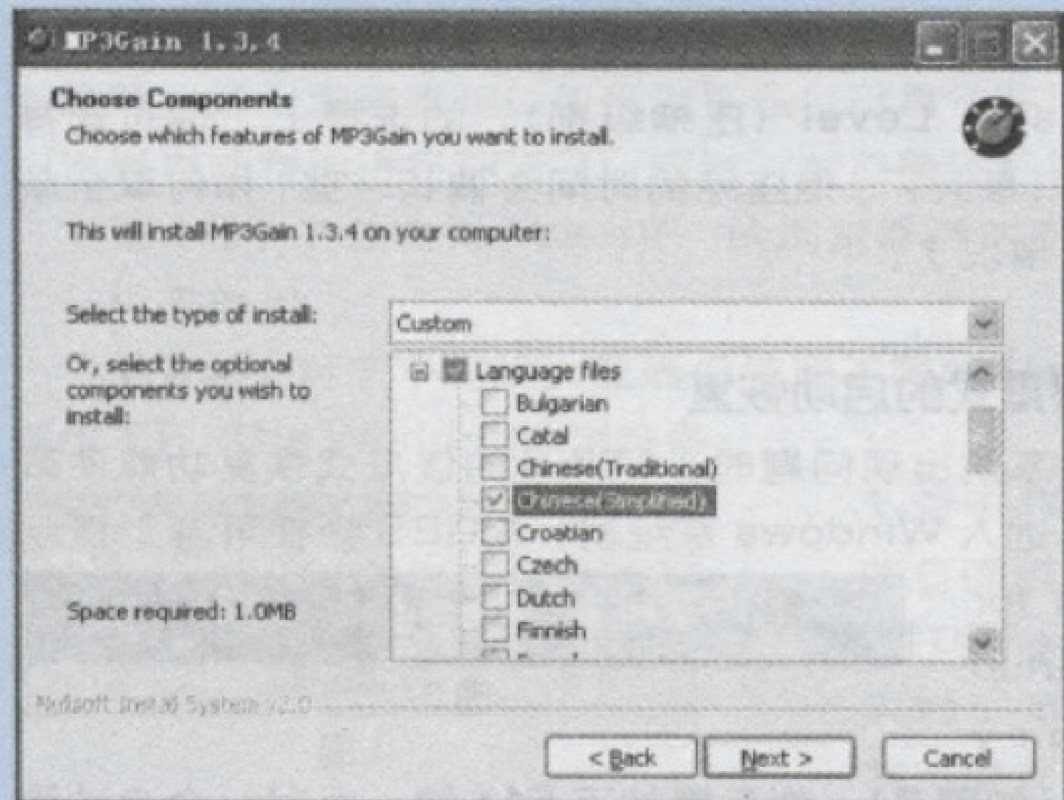


图1

MP3播放器日益普及，从网上下载一些自己喜欢的歌曲，将其复制到MP3播放器上，只要戴上耳机，打开MP3播放器，不管走到哪里，都能享受自己的音乐世界。不过，因MP3音乐文件的来源不同，所以导致不同的MP3文件音量也不等，听着音量“参差不齐”的歌曲，实在让人感到不尽兴。MP3Gain可轻松让MP3音乐文件的音量“统一”起来。下载地址是http://jaist.dl.sourceforge.net/sourceforge/mp3gain/mp3gain-win-1_3_4.exe。

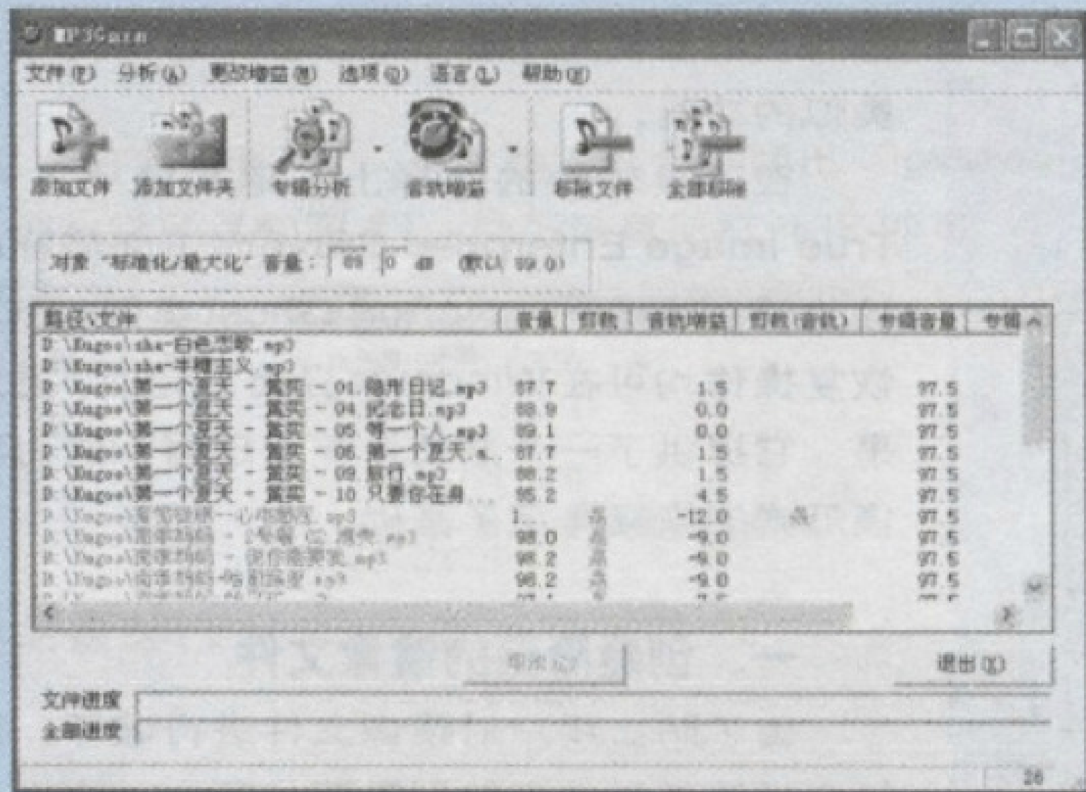


图2

MP3Gain虽然是英文软件，但其带有中文安装包。在MP3Gain安装过程中，在选择安装类型（**如图1**）窗口的“Language files”列表中勾选“Chinese（Simplified）”项，这样MP3Gain主窗口就变成了我们熟悉的中文界面。点击工具栏上的“添加文件”或“添加文件夹”按钮，将需要调整的MP3音乐文件导入到文件列表中，在“对象‘标准化/最大化’音量”面板中，显示出标准的音量值是89.0dB，一般情况下，当制作MP3音乐文件时，其音量大小不会超过89.0dB。当然，可根据需要对标准音量值进行调整。点击工具栏上的“音轨分析”按钮，MP3Gain开始对文件列表中的MP3文件进行音量分析。如果列表中MP3文件的音量大于该值，那么该文件就以红色进行显示（**如图2**）。MP3Gain对MP3音量分析完成后，点击工具栏上的“音轨增益”按钮，列表中的MP3文件的音量就会按照设定的标准音量，调整到近乎标准的程度；或者点击菜单“分析”→“专辑分析”，MP3Gain就会对列表中所有MP3文件进行音量统计，将音量平均值作为调节的标准，然后点击菜单“更改增益”→“应用专辑增益”，就能将MP3文件的音量调整到平均值水平。P

利用瑞星杀毒软件查杀QQ播客变种病毒

病毒名称： QQ播客变种（Trojan.QQ.Boker.ib） **病毒类型：** 通过QQ传播的病毒 **病毒危害级别：** ★★★

病毒发作现象及危害： 病毒会向中毒用户的QQ好友大量发送垃圾消息，其中就有利用诱惑性的标题和内容的病毒网址链接。如果用户没有安装杀毒软件，系统存在漏洞，点击这些链接后就可能被病毒感染。

手工删除

一、清除内存中的病毒

1.找到“N0tepad.exe”进程，将其结束。注意左数第2位为数字“0”。

2.找到“Coejuvpva.exe”进程，将其结束。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的✓，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

2.删除掉Windows系统目录下System目录中的N0tepad.exe（注意第2个字符为数字“0”）、Coejuvpva.exe和Windll.dll文件，如果存在Win.dll文件也一并删除。

3.删除Windows目录下以及System32目录下的“N0tepad.exe”文件，注意第2个字符为数字“0”不是字母“o”。

三、清理注册表中的病毒项目

1.执行Regedit.exe打开注册表编辑器。打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run注册表项，找到Coejuvpva.exe项，将其删除。

2.打开注册表项HKEY_CLASSES_ROOT\txtfile\shell\open\command，双击修改默认值，将N0tepad.exe的第2个字符改为字母“o”。

瑞星提示：

当收到朋友用MSN、QQ等聊天工具发来的网址时，一定要先跟朋友确认一下再打开，以免被病毒感染。由于此病毒变种较多，建议用户及时升级瑞星杀毒软件2006版到最新版本进行防范。

打破品牌机的"专利"——傻瓜式恢复轻松实现

■福建 知足常乐

对于初学电脑的朋友来说，最害怕的莫过于系统崩溃了。此时，如果问他们品牌机与组装机的最大区别是什么，很多人给出的答案是"品牌机只需按一下键，然后跟着提示操作便可轻松恢复到出厂时的状态"。

很羡慕这种傻瓜式的恢复功能吗？事实上，非品牌机的朋友用不着眼红，我们也可自己动手实现类似的功能。

在工具软件的选择上，笔者使用了Acronis True Image Enterprise Server（下文简称ATIES），该软件在功能上同Norton Ghost类似，但其镜像及恢复操作均可在Windows界面下完成，更为重要的是，它提供了一个启动恢复管理器，这为我们打造傻瓜式的恢复奠定了基础。

一、创建隐藏的镜像文件

为了防止用户对镜像文件进行破坏，很多品牌机会把这类文件存储到隐藏分区中，这样不但避免用户无意中破坏，还可躲开病毒木马的侵袭。如此一举两得的功能，我们也可利用ATIES轻松实现。

1.创建隐藏的安全分区

执行ATIES后，单击主界面工具栏上的"Activate Acronis Startup Recovery Manager（激活启动恢复管理器）"按钮（**如图1**），如果你还没有创建过隐藏分区，软件就会提示你进行创建。隐藏分区是建立在某个分区的剩余空间上，你可选择一个剩余空间比较大的分区。在设置隐藏分区的大小时，笔者建议你根据系统分区已用空间的大小进行规划，该值最好为系统分区已用空间的一半以上。

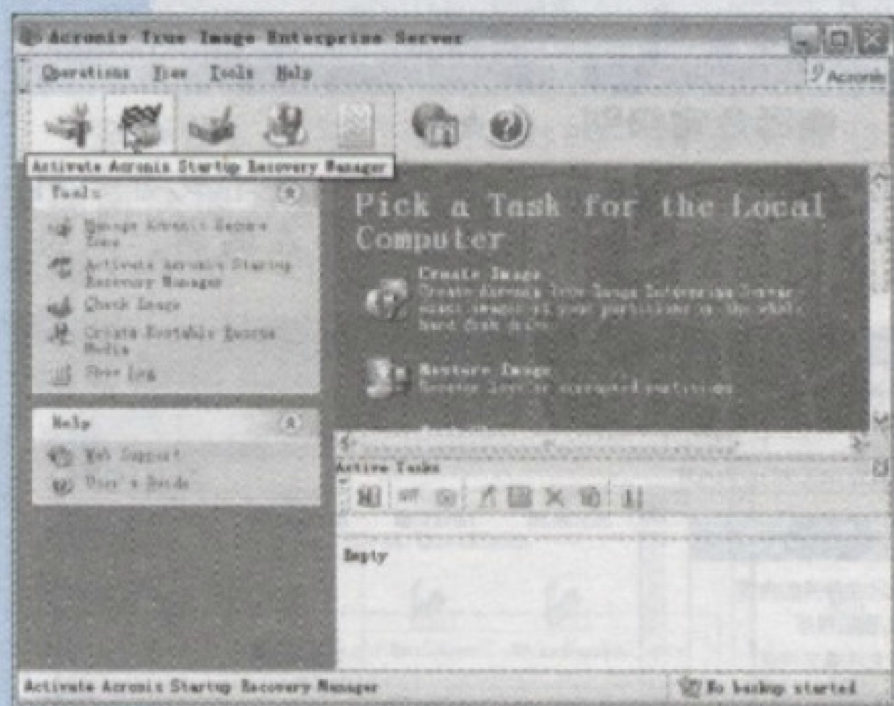


图1

2.在安全分区上创建镜像文件

单击主界面控制面板上的"Create Image（创建镜像）"链接，选择系统所在的分区，到了"Image Archive Creation（镜像存放选择）"这一步，选中左侧的"Acronis Secure Zone（安全分区）"（**如图2**）。为了节约存储空间，在"Compression Level（压缩级别）"的选择上，你可选择"Maximum（最大）"，但压缩的时间会偏长一些，如何取舍就看你的实际情况了。

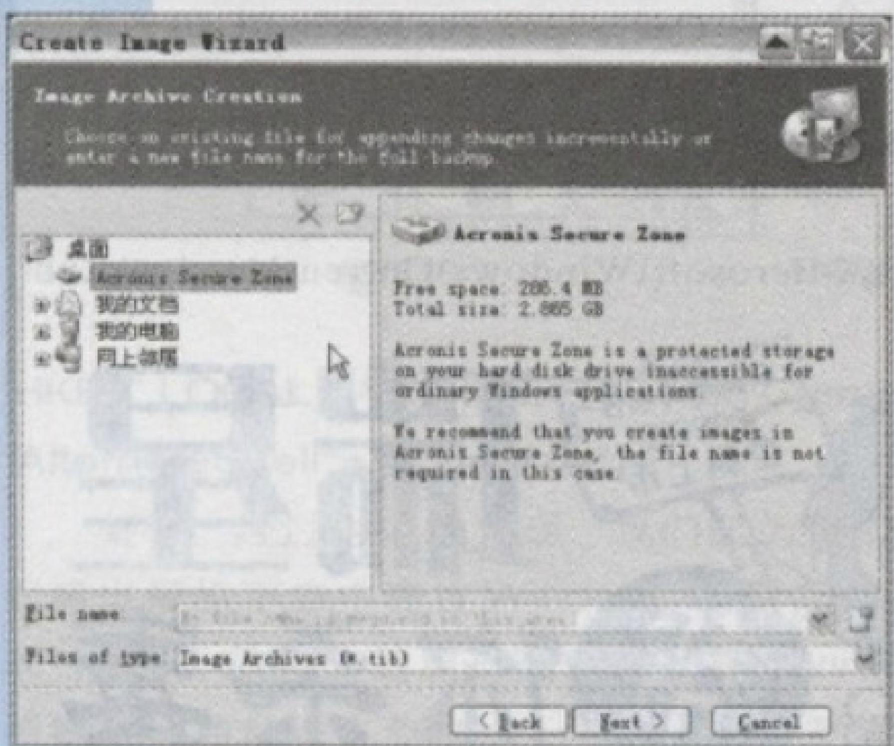


图2

二、傻瓜式的启动恢复

当你的系统出现问题时，ATIES的傻瓜式恢复功能便派上用场了。进入Windows系统前，ATIES会在屏幕上提示"Press F11 for Acronis Startup Recovery Manager"（**如图3**），你只需按下F11键，此时一个启动恢复界面就会出现，选择"Acronis True Image (full version)"，稍等一会儿，熟悉的软件主界面就会出现，选择"Restore Image（恢复镜像文件）"后，在"Image Archive Creation"这一步，选中"Acronis Secure Zone"，接下来根据向导提示即可完成系统恢复。

Press F11 for Acronis Startup Recovery Manager..._

图3

三、使用技巧

"工欲善其事，必先利其器"。下面是笔者在使用过程中总结的一些使用技巧，希望对大家有所帮助。

1.提高镜像文件创建的速度

① 在镜像文件创建的过程中，笔者建议你尽量关闭暂时没有使用的软件。特别是反病毒监控一类的软件，很可能会对活动之中的备份文件进行实时检测，我们可暂时关闭它，关闭期间为了系统安全，最好是断开与外部网络的连接。

② 如果你想对更改后的系统分区进行再备份，创建镜像时应该选择"Append Changes...（追加改变）"模式（**如图4**），这样软件只会备份修改过的部分，大大节约了更新的时间。

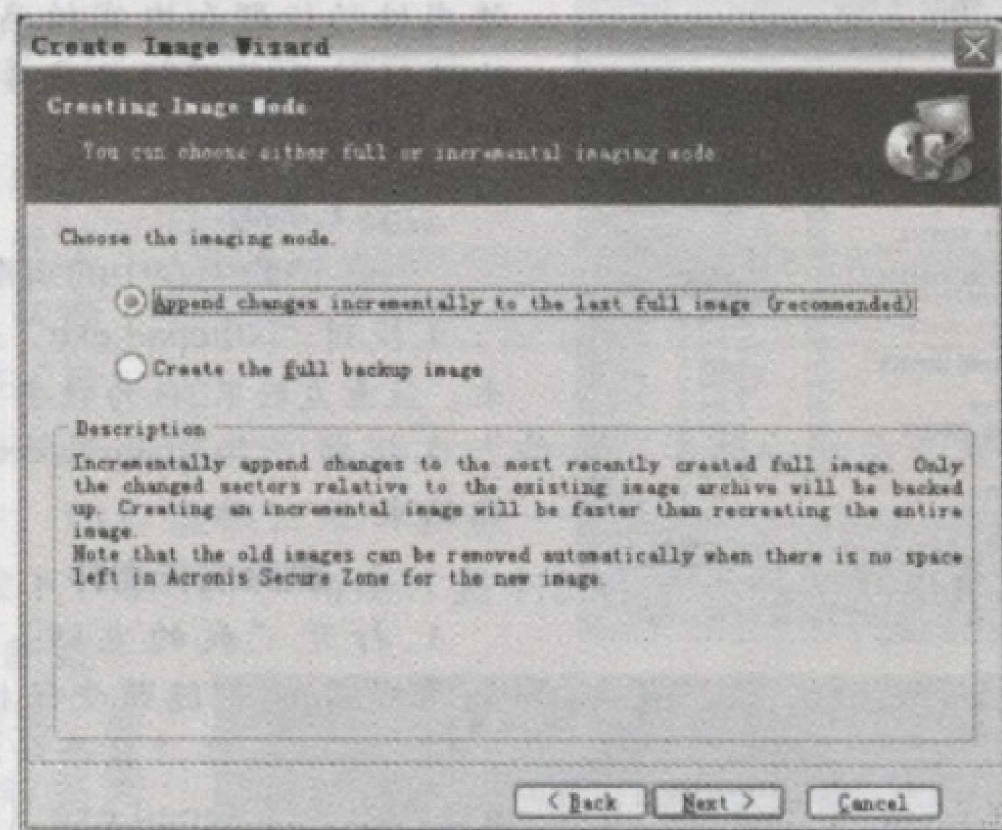


图4

2.系统恢复万全之策

为了防止软件遭到破坏而导致恢复机制无法使用，我们可创建启动盘以防万一。单击主界面左侧的"Create Bootable Rescue Media（创建启动恢复盘）"，依提示创建启动恢复光盘。

Acronis True Image Enterprise Server的下载地址是http://www.acronis.com/enterprise/download/ATIESWin/，根据要求填写一些信息并确认后，便可获得该软件的下载试用版本。P

让浏览器具有自动翻译功能

■四川 小刘

我们在使用浏览器浏览网页时，如果遇到不认识的英文单词，大都通过系统中安装的翻译软件进行翻译，或通过Google、百度等搜索引擎来查询。如果浏览器自己具备翻译功能，岂不省去了很多麻烦？其实，按照下面介绍的方法操作，你就可让浏览器自动帮你进行翻译了，同时，浏览器还可将页面中的一些链接的具体IP地址和地理位置告诉你呢。

第1步，下载名为“ViewIP”的浏览器插件程序，下载地址是http://pchome.cnbb.com.cn/php/dl.php?sid=21918，将其解压出来备用。

第2步，对于不同的浏览器要使用不同的安装方法将其安装到系统中。需要说明的是，目前该软件只支持IE、Maxthon、腾讯TT、The World几种浏览器。

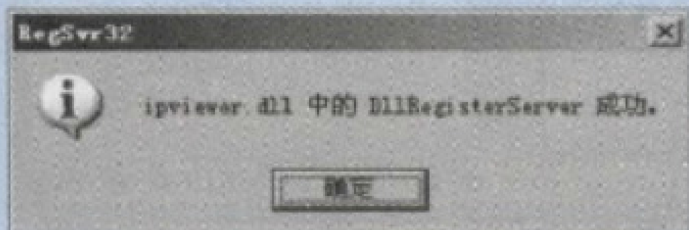


图1

1.对于IE浏览器

将压缩包解压到任意目录，点击其中的Setup.bat文件，稍等一会儿弹出“ipviewer.dll中的DllRegisterServer成功”的对话框提示（**如图1**），接下来重新打开IE即可。

2.对于Maxthon/The World浏览器

将下载来的ViewIP压缩包解压到Maxthon/The World浏览器安装目录下的Plugin文件夹中，然后什么都不用操作，再次执行Maxthon/The World即可。

3.对于TT浏览器

将下载来的ViewIP压缩包解压到TT安装目录下的Plugins文件夹，然后重启TT浏览器即可。

第3步，将ViewIP安装到系统中后，我们还可根据实际情况对其进行设置：打开并执行程序包中的“Config.exe”程序，弹出**如图2**所示的窗口。在“翻译”选项卡中可设置翻译的对象（中文词语及英文单词）；在“其它”选项卡中，可设置翻译窗口是独立的弹出窗口还是直接在浏览器的状态栏中显示；而“IP查询”选项卡是设置在页面中查询链接IP地址的相关选项，根据提示设置即可。

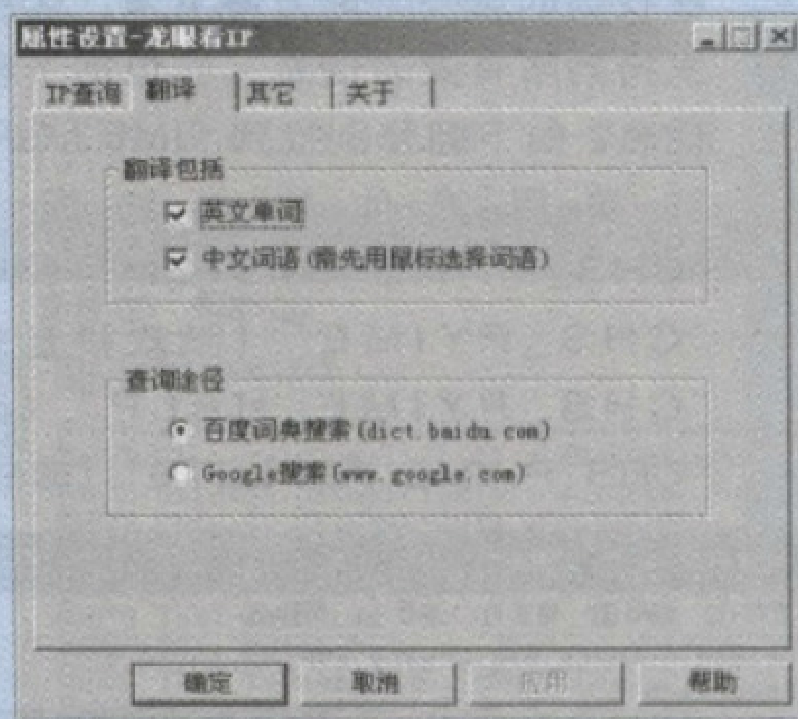


图2

安装设置完毕后，当我们遇到不认识的英文单词时，只要按下Ctrl键，同时将鼠标移至英文单词上便会弹出翻译提示窗口，或直接在状态栏中显示翻译结果；如果要翻译中文词组，则需要先将中文词组选中再翻译。当你希望得到页面上某个链接的IP信息时，只要按住Ctrl键的同时将鼠标移到该链接上即可，非常方便。

Windows安装光盘的输入法定制

■福建 凤凰

如果要问大家在安装好Windows系统之后，要做的第一件事是什么？答案可能很多，不过只要你是用方块字的中国人，那有件事一定免不了，就是调整或安装自己顺手的输入法。因为微软原版的Windows系统在输入法方面的设置并不尽人意，相当一部分输入法我们平时根本用不着，而自己真正常用的输入法却没有安装。每次重装系统都要重复这样的步骤，实在是“不厌其烦”。有一劳永逸的方法，可在安装之前自己定制Windows的输入法吗？

答案是肯定的！其实，Windows输入法的安装由Windows光盘的i386目录里面的INTL.INF这个文件控制。通过修改INTL.INF，我们可实现各种语言的支持和输入法的改造。

下面笔者就以英文版Windows XP Professional为例（之所以要以英文版做例子，是因为英文版的语言设置相对于中文版来说更加复杂，学会了就可举一反三了），来介绍一下具体的修改方法。

首先，我们明确这次修改的目的在于：删除系统中无用的输入法，并增加自己需要的输入法。

通常我们安装操作系统时，都只保留简体中文和繁体中文的支持。但我们很少能用到，甚至可以说是从来用不到繁体输入法。因此，只要保留繁体中文的显示支持（即可浏览繁体中文的网页和文档，执行以繁体中文编码的程序），而删除繁体中文的全部输入法。简体中文方面删除自己不常用的输入法，还要对输入法进行改造，以适合自己的习惯。这里笔者增加智能ABC 5.22版（英文版Windows XP没有智能ABC输入法）和王码五笔86版，去掉郑码、区位、全拼和双拼输入法。习惯使用微软拼音的朋友一般都会安装最新的2003版，所以系统自带的微软拼音3.0版也一并删除掉。操作步骤如下。

一、删除输入法

1.删除繁体输入法

用记事本打开INTL.INF，查找“LG_INSTALL_9”，在找到的第一个地方停下来。这部分就是繁体中文语言支持的所有安装信息，它包括了所有需要的文件及注册信息。向下翻分别找到“IME.LGFiles.Install.CHT”（所有常用繁体中文输入法所需要的文件）、“CHT_PHIME_SYSTEM”（默认输入法的主文件）、“CHT_PHIME”（微软繁体注音输入法的所有文件）、“CHT_PHIME_APPLETS”（微软

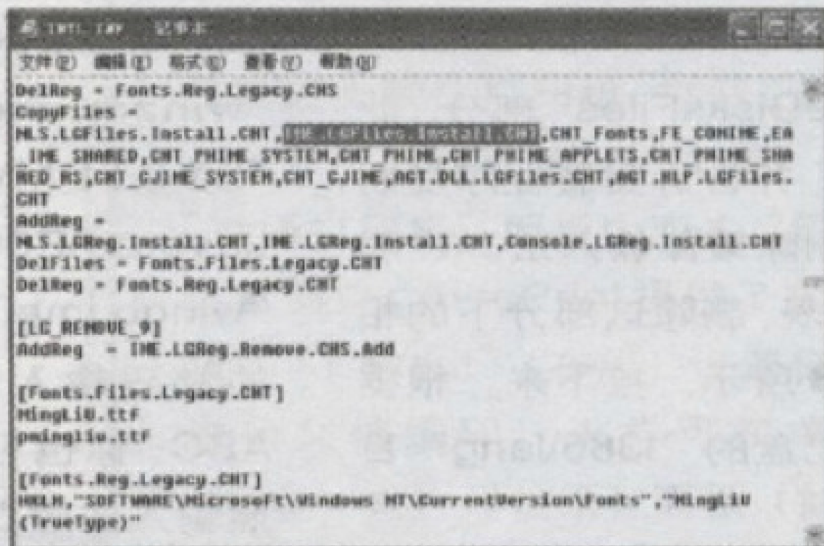


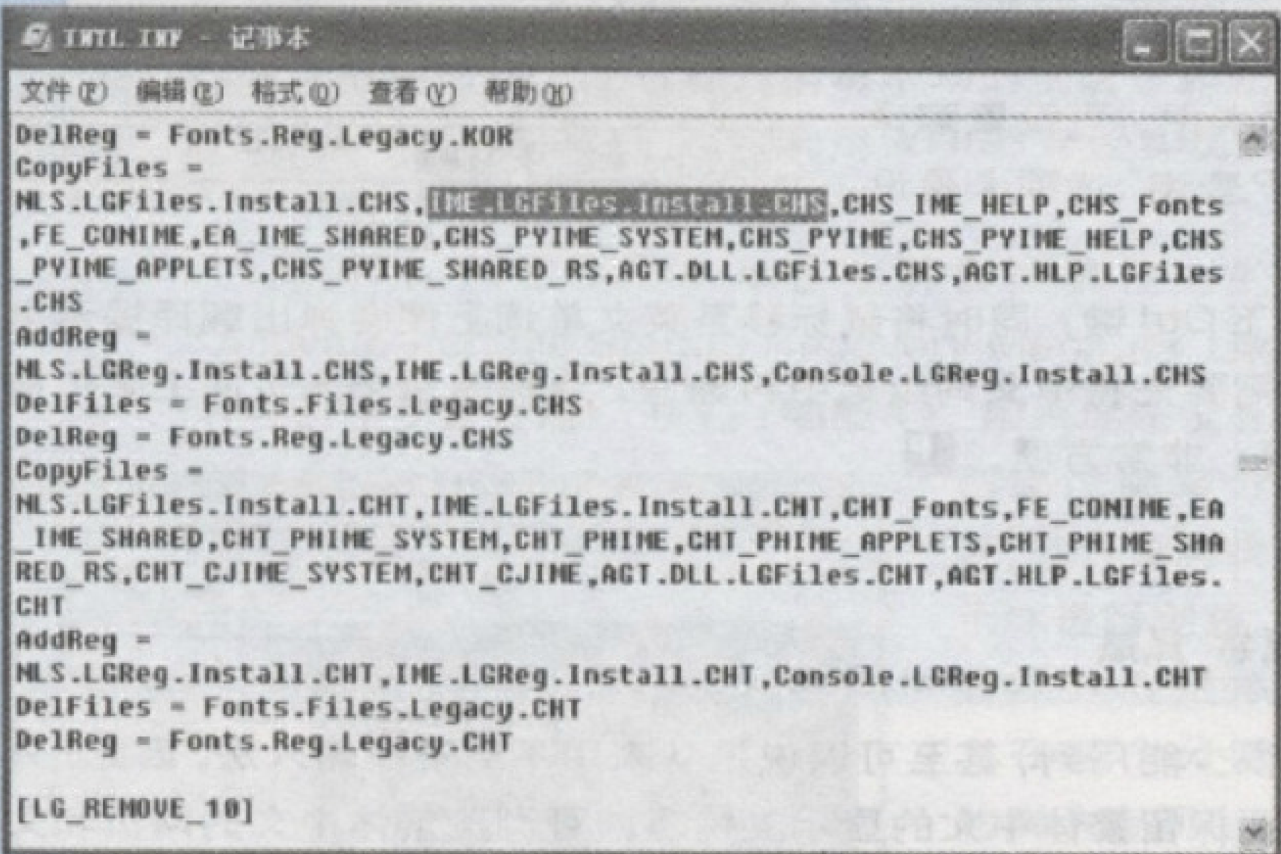
图1

繁体注音的类支持文件）、“CHT_PHIME_SHARED_RS”（繁体中文输入法的共享文件）、“CHT_CJIME_SYSTEM”（仓颉输入法的主文件）、“CHT_CJIME”（仓颉输入法的所有文件）、“IME.LGFiles.Remove.CHT”（删除语言时移除的文件）这几部分，删除这几部分项目下的所有内容，然后保存，**如上页图1**所示。

小提示：这里推荐新建一个文本文件，随便起个名字，比如“删除繁体输入法.txt”，把这些内容剪贴到“删除繁体输入法.txt”中，方便后面使用。

2.删除简体输入法

用记事本打开INTL.INF，查找“LG_INSTALL_10”，在找到的第一个地方停下来。这部分就是简体中文语言支持的所有安装信息，它包括了所有需要的文件及注册信息。向下翻分别找到“IME.LGFiles.Install.CHS”（所有常用简体输入法所需要的文件）、“CHS_PYIME_SYSTEM”（默认输入法的主文件）、“CHS_PYIME”（微软拼音输入法的所有文件）、“CHS_PYIME_HELP”（微软拼音帮助文件）、“CHS_PYIME_APPLETS”（微软拼音的类支持文件）、



```
INTL.INF - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
DelReg = Fonts.Reg.Legacy.KOR
CopyFiles =
NLS.LGFiles.Install.CHS,IME.LGFiles.Install.CHS,CHS_IME_HELP,CHS_Fonts
,FE_COMIME,EA_IME_SHARED,CHS_PYIME_SYSTEM,CHS_PYIME,CHS_PYIME_HELP,CHS
_PYIME_APPLETS,CHS_PYIME_SHARED_RS,AGT.DLL.LGFiles.CHS,AGT.HLP.LGFiles
.CHS
AddReg =
NLS.LGReg.Install.CHS,IME.LGReg.Install.CHS,Console.LGReg.Install.CHS
DelFiles = Fonts.Files.Legacy.CHS
DelReg = Fonts.Reg.Legacy.CHS
CopyFiles =
NLS.LGFiles.Install.CHT,IME.LGFiles.Install.CHT,CHT_Fonts,FE_COMIME,EA
_IME_SHARED,CHT_PHIME_SYSTEM,CHT_PHIME,CHT_PHIME_APPLETS,CHT_PHIME_SHA
RED_RS,CHT_CJIME_SYSTEM,CHT_CJIME,AGT.DLL.LGFiles.CHT,AGT.HLP.LGFiles.
CHT
AddReg =
NLS.LGReg.Install.CHT,IME.LGReg.Install.CHT,Console.LGReg.Install.CHT
DelFiles = Fonts.Files.Legacy.CHT
DelReg = Fonts.Reg.Legacy.CHT

[LG_REMOVE_10]
```

图2

“IME.LGFiles.Remove.CHS”（删除语言时移除的文件）这几部分，删除这几部分项目下的所有内容，然后保存，**如图2**所示。

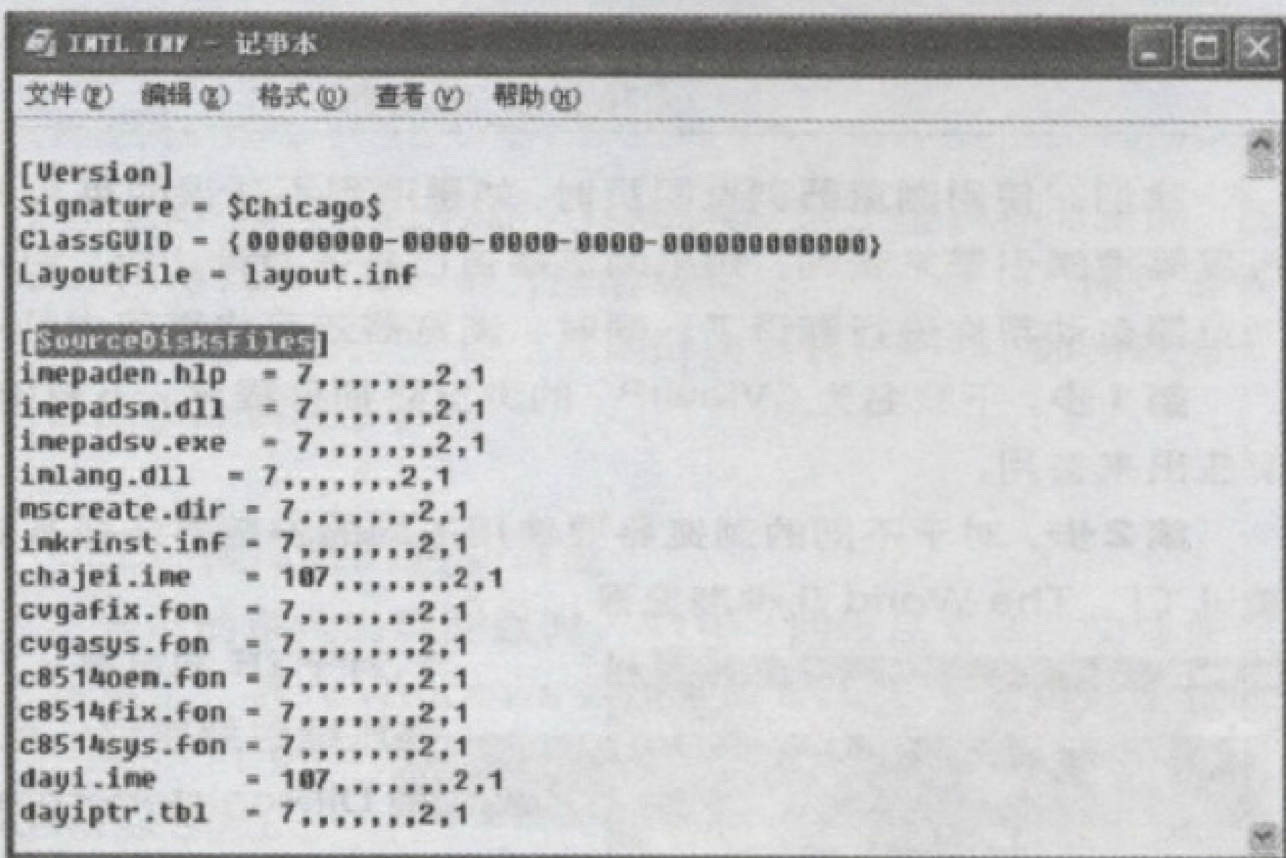
这里推荐新建一个文本文件，随便起个名字，比如“删除简体输入法.txt”，把这些内容剪贴到“删除简体输入法.txt”中，方便后面使用。

注意：不要删除“CHS_PYIME_SHARED_RS”（简体中文输入法的共享文件）下的内容，否则在系统安装完成后，只要一调出输入法就会要求插入Windows XP的安装光盘。顺便说一下，无论你以何种语言为默认语言，该语言的输入法共享文件都不能删除。

3.删除文件拷贝列表

打开INTL.INF，找到“SourceDisksFiles”部分（此项包含所有输入法所需要的文件，并告诉安装程序复制这些文件到相应的位置），根据“删除繁体输入法.txt”和“删除简体输入法.txt”中的文件列表，删除这部分下的相应文件所在行，然后保存，**如图3**所示。接下来，根据文本文件中的文件列表，在安装光盘的“i386\lang”目录中找到这些文件并删除。

这样，我们就成功删除了Windows XP所有的输入



```
INTL.INF - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

[Version]
Signature = $Chicago$
ClassGUID = {00000000-0000-0000-0000-000000000000}
LayoutFile = layout.inf

[SourceDisksFiles]
imepaden.hlp  = 7,,,,,,,,2,1
imepadsm.dll  = 7,,,,,,,,2,1
imepadsv.exe  = 7,,,,,,,,2,1
imlang.dll  = 7,,,,,,,,2,1
mscreate.dir = 7,,,,,,,,2,1
imkrinst.inf = 7,,,,,,,,2,1
chajei.ime    = 107,,,,,,,,2,1
cvgafix.fon  = 7,,,,,,,,2,1
cvgasys.fon  = 7,,,,,,,,2,1
c8514oem.fon = 7,,,,,,,,2,1
c8514fix.fon = 7,,,,,,,,2,1
c8514sys.fon = 7,,,,,,,,2,1
dayi.ime      = 107,,,,,,,,2,1
dayiptr.tbl  = 7,,,,,,,,2,1
```

图3

法。如果不需要增加输入法的朋友，到这里就可结束工作了，系统安装完成后，只有英文输入法，然后可根据自己的需要安装输入法了。

二、增加输入法

这里我以智能ABC 5.22版和王码五笔86版为例，主要原因是这两个输入法相对来说是最常用的，而且这两个输入法都是标准的“IME+码表”格式，不需要在系统的“ime”和“system32\ime”添加文件，实现起来比较简单，可省掉我很多口水，呵呵！

1.获取输入法文件

如果你下载的是安装文件，需要安装后找出这些文件。如果下载的是压缩文件，解压后复制出这些文件。

智能ABC输入法所需要的文件是WINABC.IME、WINABC.CWD、WINABC.OVL，王码五笔86版输入法需要的文件是Winwb86.IME、Winwb86.MB。

把这5个文件复制到一个新文件夹中，打开CMD窗口，进入这个文件夹，分别执行“makecab 文件名”将文件进行压缩。例如执行“makecab WINABC.IME”，完成后就会看到文件夹下多了个WINABC.IM_，这个文件就是压缩后的文件，和安装光盘内的“*.??_”文件相同。复制这5个压缩文件到安装光盘的“i386\lang”目录中。

2.修改INTL.INF

打开INTL.INF，找到“IME.LGFiles.Install.CHS”和“IME.LGFiles.Remove.CHS”，分别在这两项下分行输入（每行一个）这5个文件的完整文件名（注意是原始文件名，而不是压缩文件名！）。

找到“SourceDisksFiles”项，根据此项的规则在下面添加这5个文件，例如“Winabc.ime = 7,,,,,,,2,1”。搜索“IME.LGReg.Install.CHS”项，找到“HKLM,"SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layouts\E0030804","IME file",,winzm.ime”这一行，把“winzm.ime”替换成“winwb86.ime”。找到“HKLM,"SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layouts\E0050804","IME file",,wingb.ime”这一行，把“wingb.ime”替换成“winabc.ime”。这一步是为了把原有的郑码输入法和内码输入法分别替换成王码五笔和智能ABC，你也可用其他输入法比如双拼或全拼来替换，或者按照输入法建立规则新建一个输入法项目而不替换原有的输入法项目。在这里用替换的方法是为了简单方便而已，并不是

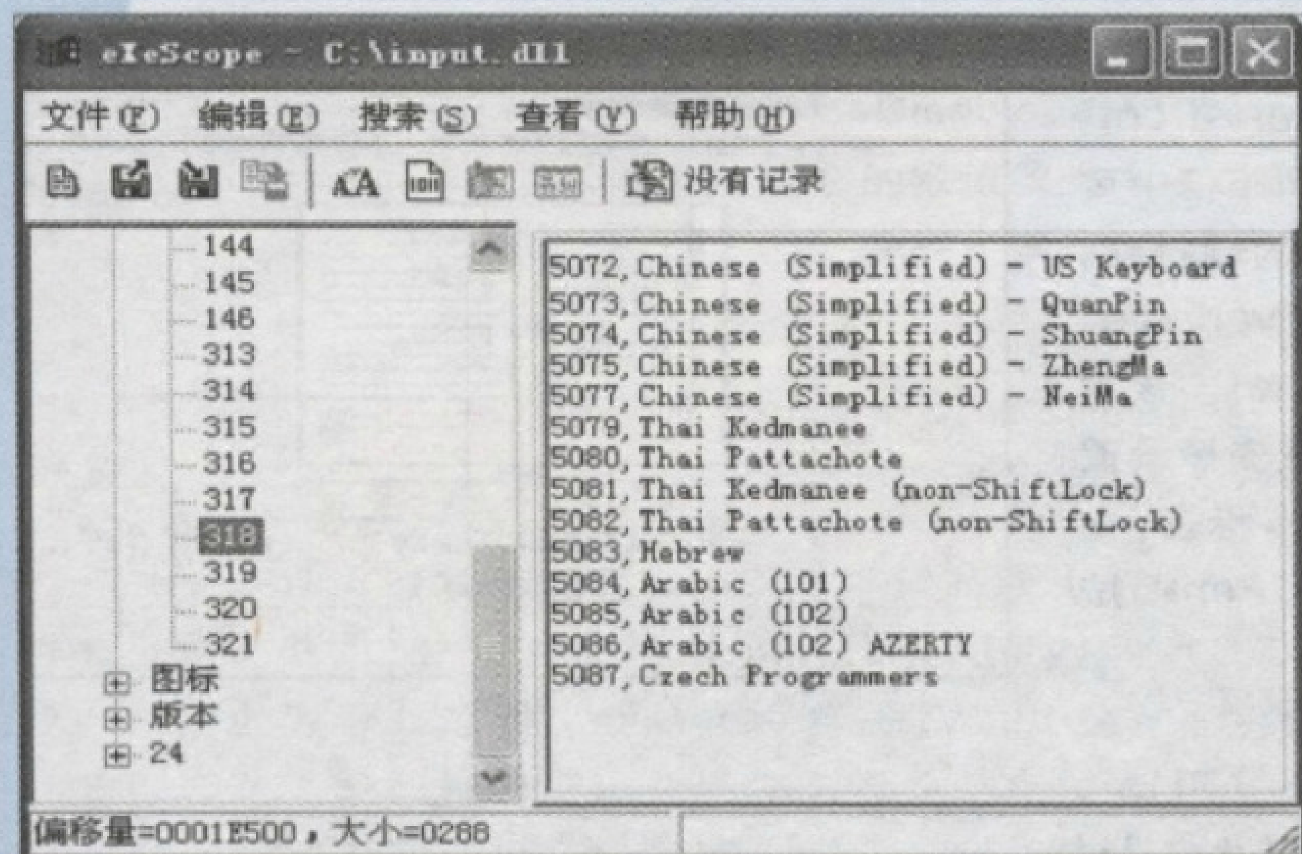


图4

必须这么做。

搜索"ZhengMa"，会找到"KLT_75 = "Chinese (Simplified) - ZhengMa""这一行，用"WangMaWuBi86"或"王码五笔86"替换"ZhengMa"。在下面一行的地方会找到"KLT_77 = "Chinese (Simplified) - NeiMa""这一行，用"Intelligent ABC"或"智能ABC"替换"NeiMa"。

到了这里，智能ABC5.22版和王码五笔86版已成功添加了，不过在安装完成后你会发现输入法设置框和语言栏里并没有这两种输入法，那是因为我们是用替换原有输入法的方法添加的，因此输入法设置框和语言栏里的输入法名称还是原输入法的名称，分别是"ZhengMa"对应"王码五笔"，"NeiMa"对应"智能ABC"。如果你能接受的话，到这里就可结束了；如果你觉得这样不爽的话，可进行下一步改造。

3.修改输入法名称

在安装光盘的"i386"目录内找到"input.dl_"，在DOS命令行下用"expand input.dl_ input.dll"命令解压，或直接用WinRAR解压，得到Input.dll文件。用eXeScope或ResHacker等资源编辑软件打开Input.dll，找到"字符串\318"项，**如图4**所示。

修改右侧的"Chinese (Simplified)-ZhengMa"为"Chinese (Simplified) - WangMaWuBi86"，"Chinese (Simplified)-NeiMa"为"Chinese (Simplified)-Intelligent ABC"，**如图5**所示。然后保存文件，再重新用"makecab.exe"压缩为"input.dl_"，替换i386下的同名文件。这样安装后就可看到正确的输入法名称了。

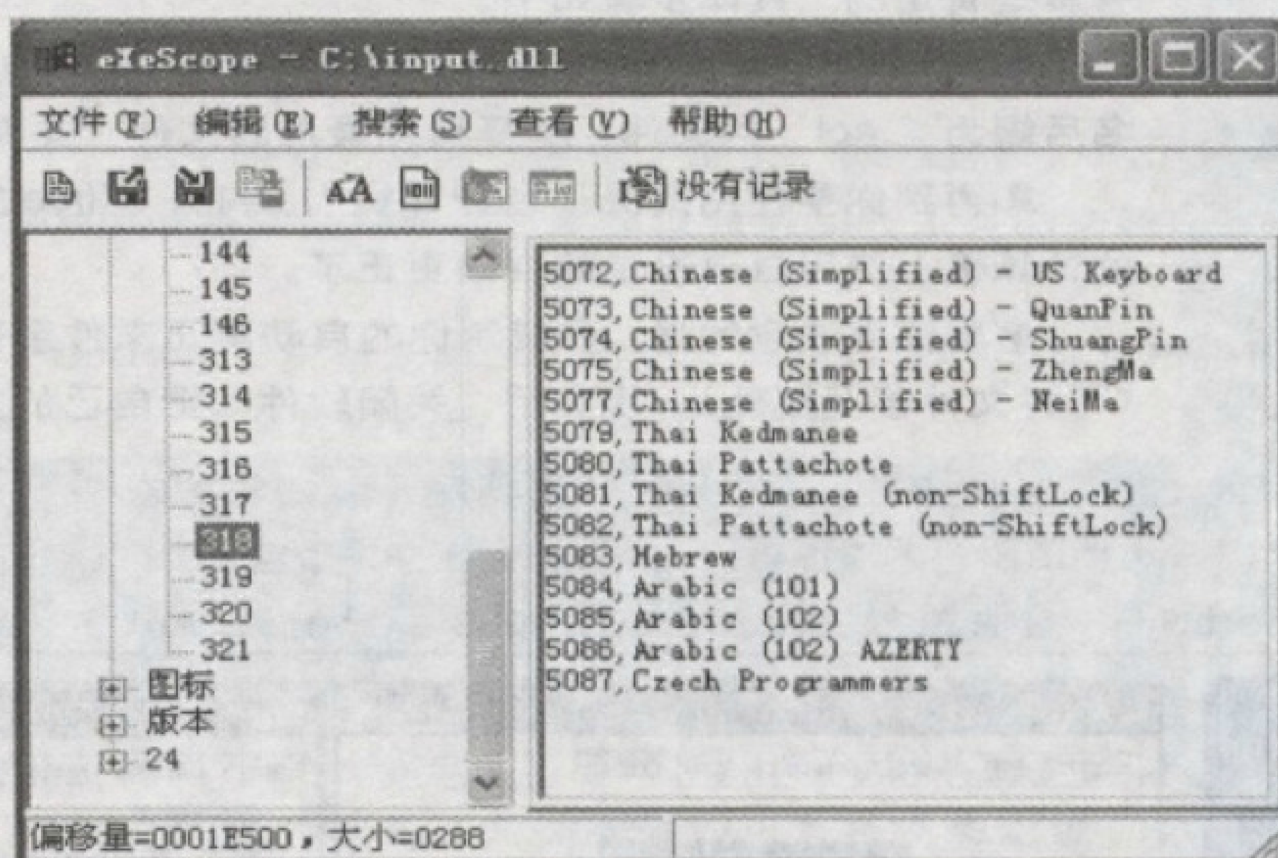


图5

三、不能删除的几个文件

"c_20000.nls、c_20932.nls、c_20936.nls、c_20949.nls、c_is2022.dll、agt0804.dll"这几个文件是额外的中文语言显示支持文件，通常是特殊编码的语言编码集。比如，"c_20000.nls"是我国台湾省的标准码编码文件。在修改时必须注意不要误删这几个文件，否则在执行某些繁体程序（包括游戏）时会出现乱码。

到了这里，输入法修改的所有工作都结束了。其实输入法这里还有很多文章可以做。你可添加所喜欢的大多数输入法，不过修改的文件可能会更多一些，需要你有足够的耐心。

为记事本添加"水印"功能

■河南 花的神明

试办公备

在Office、WPS Office等专业办公软件中，为文档增加水印是很简单的事情。但是，对于Windows自带的记事本等功能单一的文本编辑器而言，在打印文本文档时加上水印，似乎是不可能的事情。实际上，FinePrint这款强大的打印管理软件就为记事本添加了"水印"功能。下载地址是http://dl.filekicker.com/send/dir/143860-2RB1/fp550.exe。

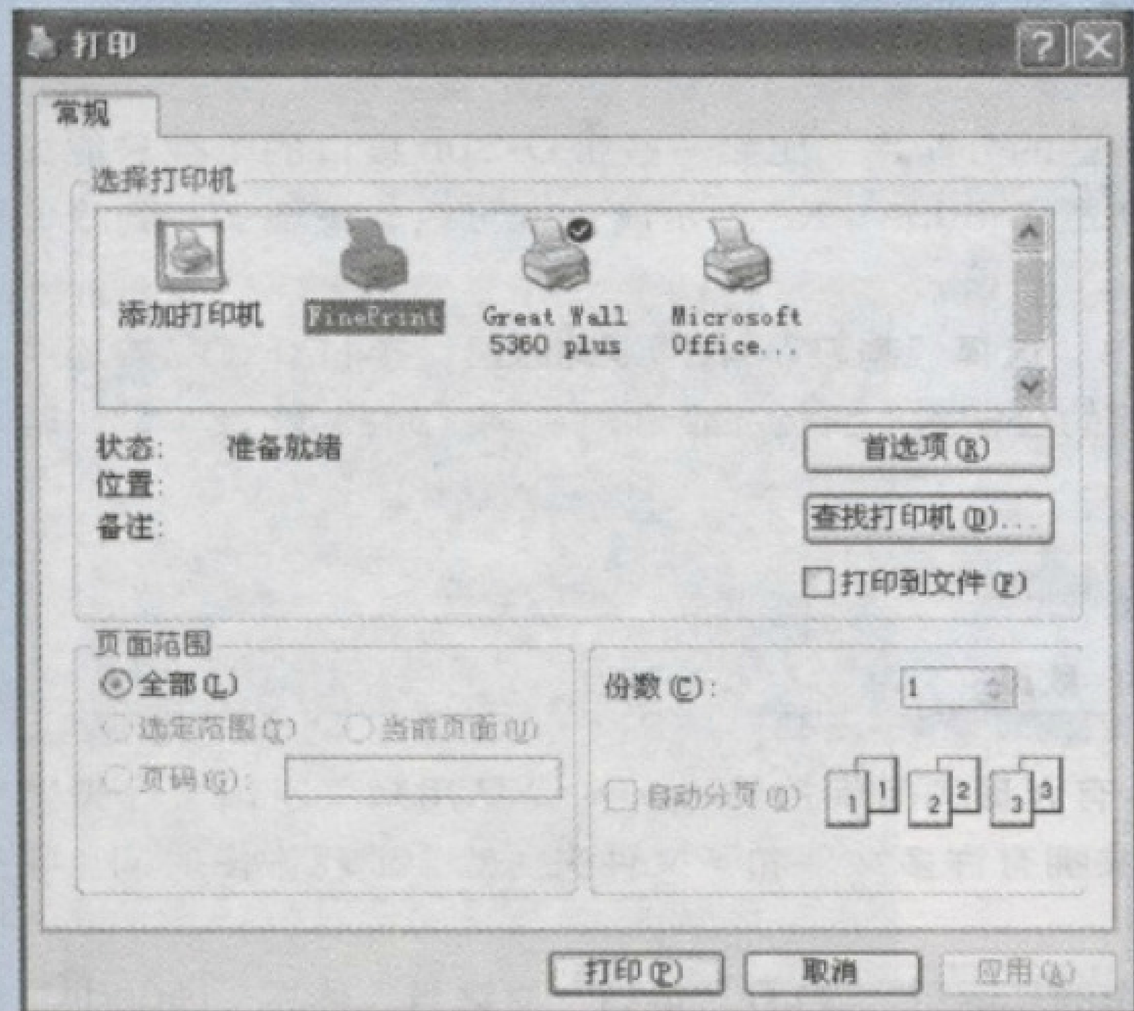


图1

FinePrint安装成功后，在Windows XP的"打印和传真"窗口中出现名为"FinePrint"的虚拟打印机（**如图1**），在其上点击右键，在弹出菜单上选择"设为默认打印机"项，将其设为默认打印机。打开记事本程序，编辑所需的文本文档。完成后点击菜单"文件"→"打印"，在打印窗口中的"选择打印机"面板中双击"FinePrint"虚拟打印机，打开设置窗口。FinePrint提供了文档缩印功能，在"Preview"（预览）面板的"Layout"（布局）设置框中可按照"1面""2面""4面""8面"进行文档缩印，这样可在单张打印纸上打印更多内容。切换到"Stationery"（信纸）面板（**如下页图2**），在这里可为记事本增加水印功能。在"Stationery"列表中选择合适的信纸类型，该软件提供9

种信纸类型可供选择，而且在预览面板中可看到实际显示效果。选中底部的"WaterMark"（水印）项，在后面的编辑框中输入水印内容。点击"Font"按钮可设置水印文字的字体、大小、颜色等参数。在"Shade"调整框中可设置水印文字的阴影效果，在"Angle"调整框中可调整水印文字的倾斜度。同时，FinePrint还提供了许多变量类型来完善水印，点击"Insert variable"按钮，在弹出菜单中选择变量类型（例如日期、时间、页码、作者）。该软件提供10种变量类型。有趣的是，FinePrint还支持多行水印，在变量设置弹出菜单中选择"New line"，在水印编辑框中自动插入<NewLine>标签，在其后添加新的水印文字，就能实现多行水印了。设置完成后点击"Print"按钮就可打印出带有水印效果的文档了。

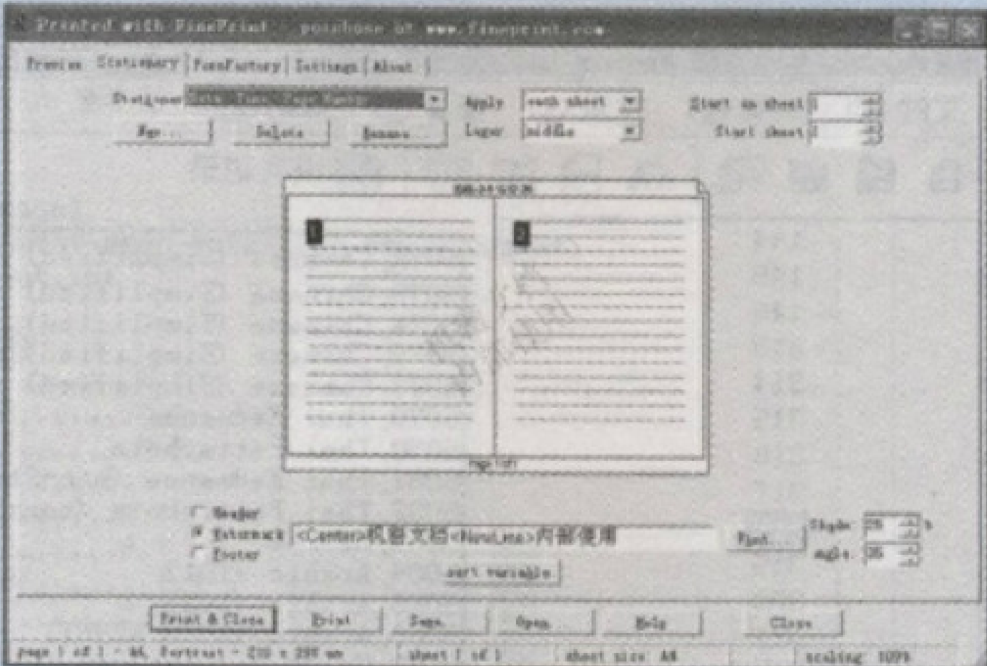


图2

让自动更正在其他计算机上也能应用

■北京 风情

为提高工作效率，本人在Office软件中自制了许多自动更正。在使用别人的计算机时也可利用这些自动更正吗？答案是肯定的。具体步骤如下。

1.打开 C:\Documents and Settings\aa（本机的用户名）\Application Data\Microsoft\Office 文件夹，找到文件名后缀为".acl"的文件，选择日期最近的文件，并将其拷贝到U盘中。

2.再到你要使用的另一台计算机上，打开Office文件夹，将刚才拷贝的文件粘贴到文件夹中，这样你就可在别人的计算机上使用自己设定的自动更正了。

这里值得注意的是，在复制你的自动更正文件至别人的计算机之前，记得先帮别人备份一下将要覆盖的.acl文件（可将文件移至别处），用完后，关闭软件，把自己的文件删除，再将别人的文件还原。

巧改屏幕分辨率

■湖北 尹飞

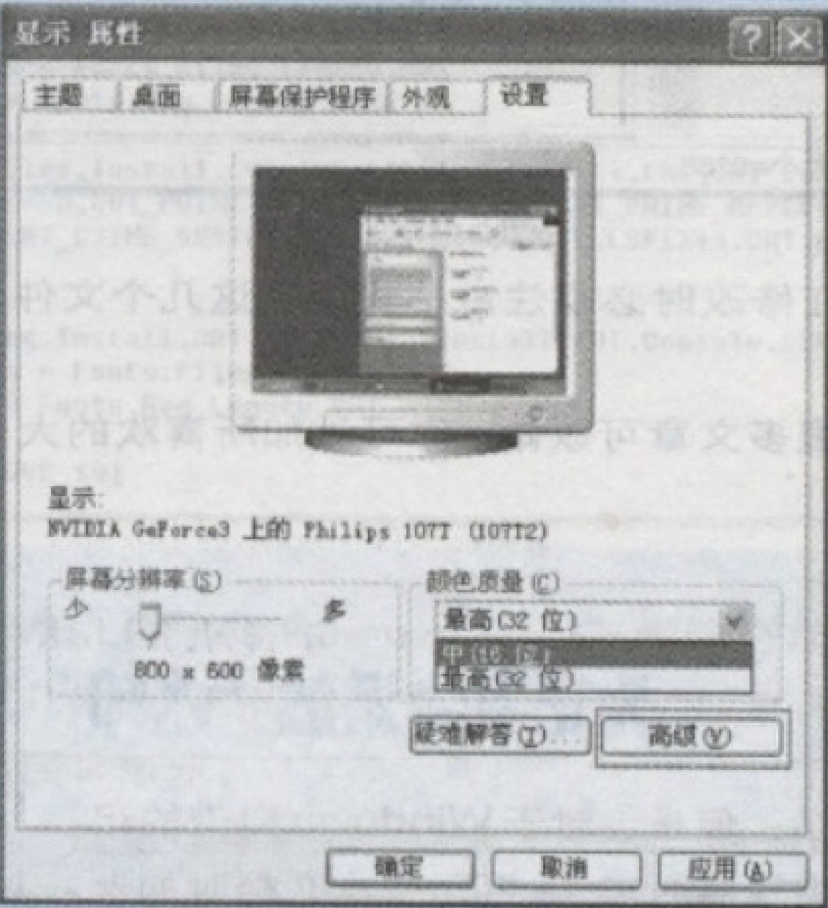


图1

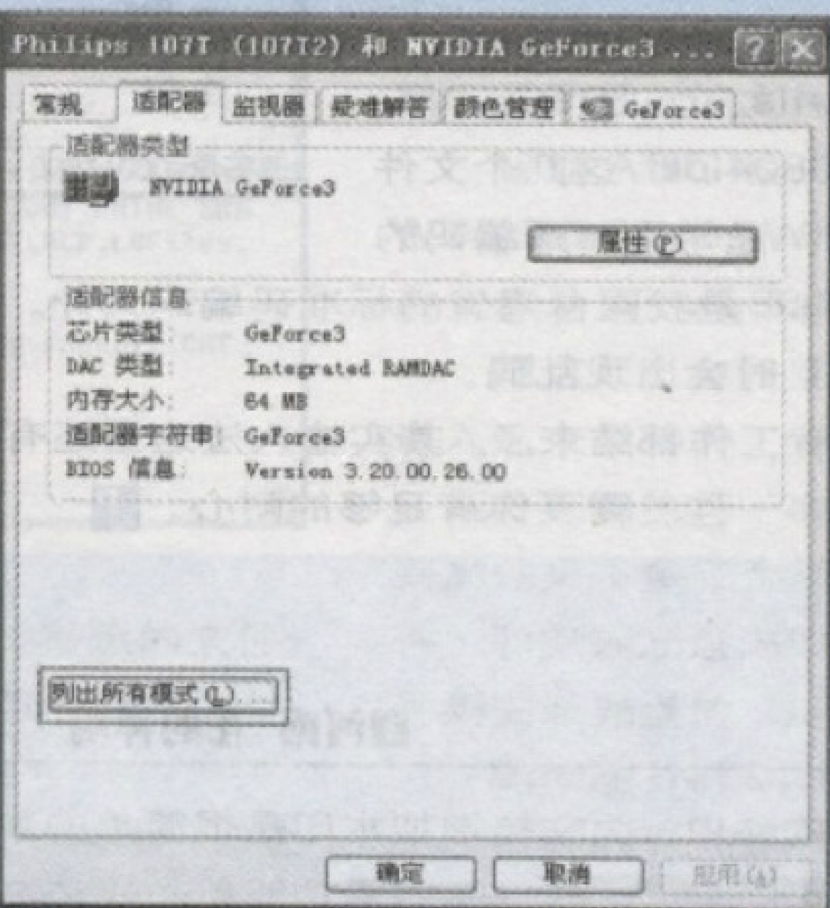


图2

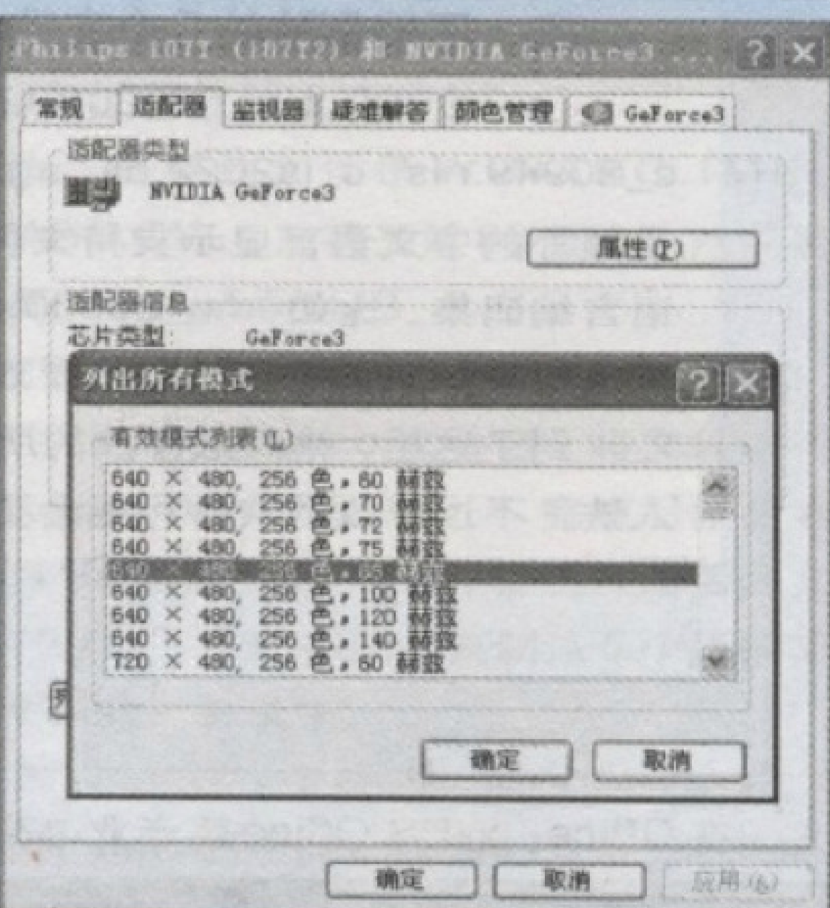


图3

Windows XP在默认情况下最低分辨率为800 × 600。当需要更低一些的分辨率，比如一些带D-Sub接口的电视只能支持640 × 480的分辨率时，我们就要通过一些工具软件来调节了。其实通过Windows XP显示属性就可很方便地调节到我们所需的分辨率。

其步骤如下：在桌面空白处右击鼠标，选择属性，出现显示属性菜单，选择"高级"（**图1方框处**），再打开适配器选项卡，选择列出所有模式（**图2方框处**），出现列出所有模式框，选中所需要的分辨率、颜色质量和刷新率（**如图3**）后一路"确定"即可。这样不需要借助其他工具软件就可达到目的。

让Windows XP文件夹打开速度更快

■北京 秋风

也许你还不知道，在Windows XP中浏览一个文件夹时，会有大量的时间被Windows XP用来更新该文件夹里每个文件和子文件夹的最后一次访问时间。如果你要打开的文件夹拥有许多文件和子文件夹，就会消耗许多时间，导致文件夹打开速度变慢。

我们可通过修改注册表来解决这个问题。点击"开始"菜单中的"运行"，打开"运行"对话框，输入"regedit"后按下回车键，打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem

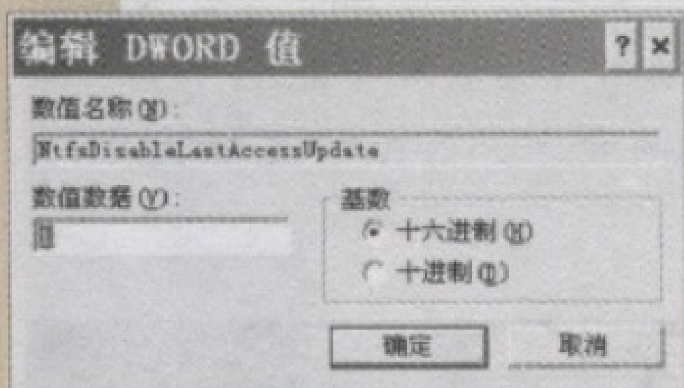


图1

主键，右击鼠标，在弹出菜单中选择"新建"→"DWORD值"，把该DWORD值命名为"NtfsDisableLastAccessUpdate"（输入时没有引号），之后用鼠标双击这个新建的键值，把它的数值改为1，**如图1**所示，重启电脑后就会生效。

现在，请你再试试，文件夹打开速度是不是快了许多？

介于Photoshop和Windows画板之间

■湖北 尹飞

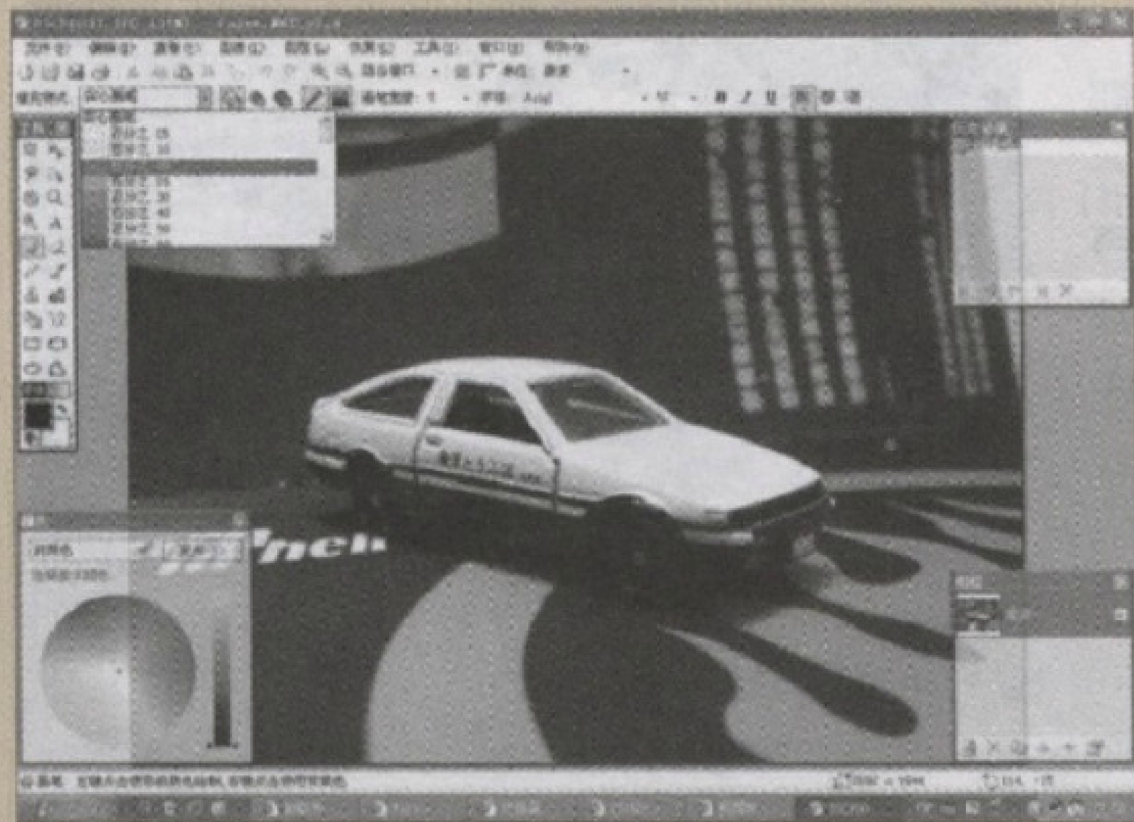
Photoshop以其功能强大、插件丰富而成为图像处理软件中的老大。但随着其功能越来越强大，其体积和所需要的资源也成比例增长，对于还在使用P III级别机器的朋友就不得不忍受"龟速"。另外Photoshop虽然功能非常强大，但我们一般也用不上其中的大部分功能，而Windows自带的画板功能实在是太弱，不能满足我们需要，近来在网上发现了一款可满足大多数普通用户的增强画板——Paint.NET。

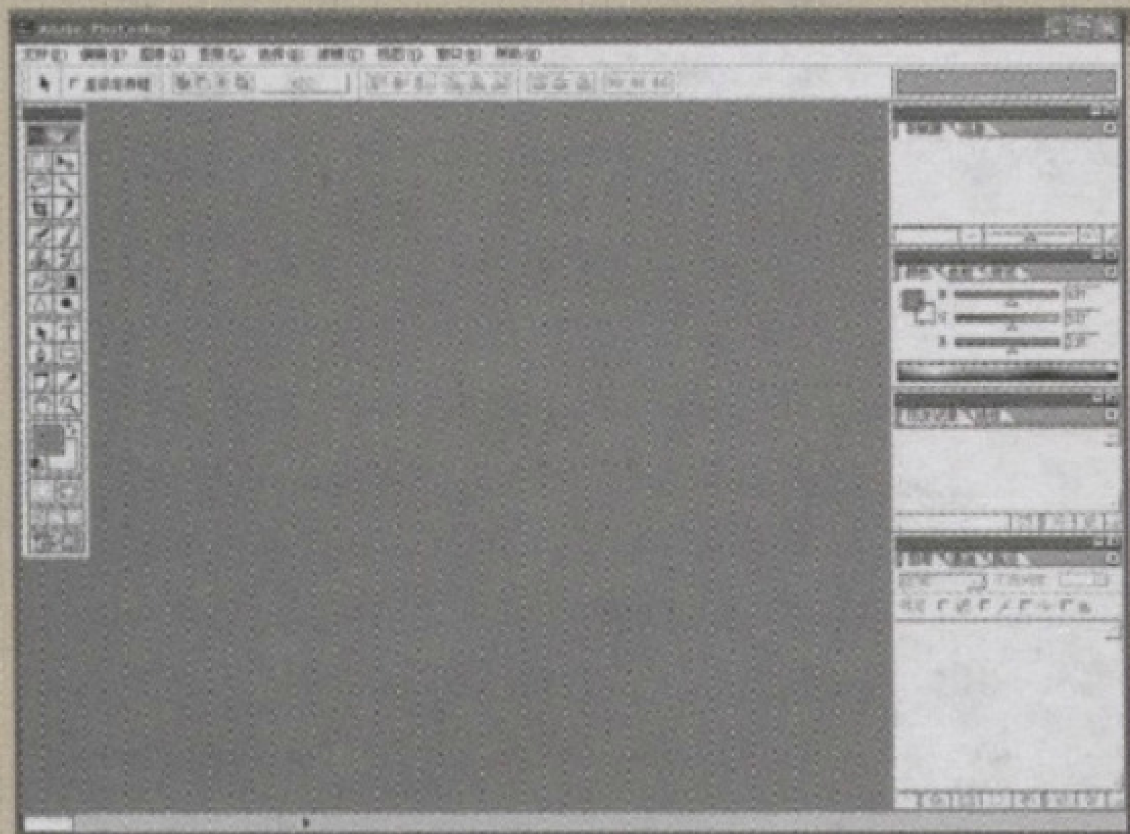
Paint.NET程序小巧，其最新的2.6版的安装文件只有3.41MB（下载地址是http://www.onlinedown.net/soft/39381.htm），与Photoshop动辄几百MB的体积相比就不用多说了。需要注意的是它需要安装Microsoft .NET Framework 2.0，如果没有安装的话可到http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=zh-cn&FamilyID=0856eacb-4362-4b0d-8edd-aab15c5e04f5下载。

Paint.NET的程序界面（**如图1**）与Photoshop（**如图2**）相似，其基本功能和操作也与之类似。熟悉Photoshop操作的朋友可很快上手。其基本功能如选取、移动、魔棒、文字、色彩吸管、克隆、画笔、橡皮、颜色替换、刷子、直线、矩形、椭圆、折线等共20项，各项工具的使用方法与Photoshop基本保持一致。虽然就数量和各工具的功能而言，与Photoshop差距不小，不过对于日常的基本应用足够用了。

它和Photoshop一样支持"层"，而且只要硬盘足够大，Paint.NET支持无限次"后退"操作。它的工具菜单栏使用半透明效果，看起来不仅漂亮而且对于工作区域的遮挡也减少了，方便我们随时看编辑效果如何。

Paint.NET可直接从粘贴版以及数码相机、扫描仪等设备上获取图像。对于拥有数码相机的朋友来说就比较方便对图像进行编辑了。Paint.NET和Photoshop一样支持滤镜插件，虽然速度慢些，数量少了些，但很实用。Paint.NET内置的滤镜有增加杂点（Add Noise）、模糊（Blurs）、查找边缘（Edge Detect）、浮雕（Emboss）、结霜玻璃（Frosted Glass）、油画（Oil Painting）、像素化（Pixelate）、红眼消除（Red Eye Removal）和基底凸现（Relief）。而且只要到其官方网站（http://www.eecs.wsu.edu/paint.net/）下载相应插件的压缩包，然后将解压到的DLL文件放入其安装目录下Effects文件夹内，无需安装即可直接使用滤镜了，十分方便。而且插件的体积都比较小，大多只有十几KB大小。


图1


图2

拥有漂亮的图形界面、通用图形编辑功能、九大特效滤镜、自动升级功能等，Paint.NET给我们的惊喜太多了。最主要的是，它只有区区不到4MB的体积，虽然远不能与Photoshop相提并论，但我们也不需要太多的功能啊。我们只需要一个增强画板而已，为此购买昂贵的Photoshop实在没有必要，而免费的Paint.NET就足够。

一句话技巧

Ctrl+C已是Windows中复制的代名词，假如你在Word 2003完成一篇文章的输入工作，忽然想把所有的"张三"姓名都替换为这个人的照片，一般情况下是一个个地找到"张三"，再用插入图片的方法来做。其实用Ctrl+C的另类超级复制法可轻松地实现这种图片替换文字的问题：先打开"查找和替换"对话框，在其中的"替换"选项卡后并在"查找内容"后输入"张三"，然后用ACDSee打开张三的照片，选中后用Ctrl+C复制一次，再回到Word 2003中刚才的"查找和替换"窗口，在"替换为"后输入"^c"（注意其中的"^"是键盘上与数字"6"位于同一键位的符号），点击"全部替换"按钮试试，所有的"张三"都被对应的照片所替换。

山东 牟晓东

人若少年，须读万卷书，更要行万里路。绝不可以为固守书牍便能意会九州，心慕前人则能梦回唐朝，只有脚步丈量方能真正认识世界。如若背行囊游历四方，那么行三国路可溯烽火岁月，游汉唐城可追古今圣贤，入四荒地可揽人文风俗，出边塞门可观天文地理。更何况旅程或可带来冀望的人情缘份，又也许有未知的悲欢离合……其余种种新鲜刺激、奇特遭遇岂能一言道尽？旅行，不啻于人生另一所大学。

正是江山好风景

网络时代自助行

■广州 小楼春雨

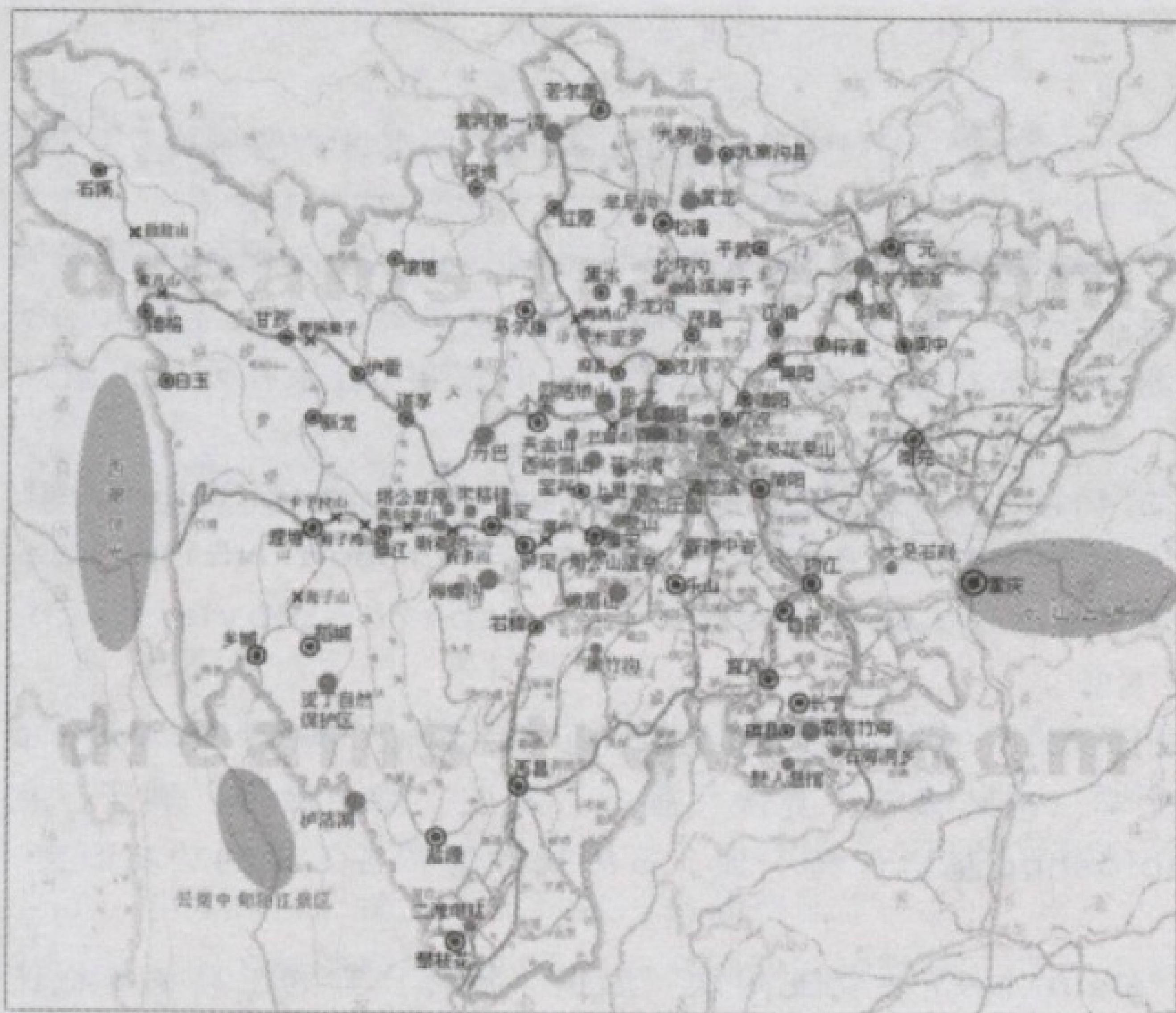


图1：四川旅游简图

西游美景

若说山川奇瑰俊伟、江水靓丽秀美，国内应当首推西南，西南之地中无疑又应该首选四川。四川省位于中国西南的腹地，与湖南、湖北、贵州、云南、西藏、青海、甘肃、陕西接壤，是中国唯一周围有八省区毗邻的省份，也是连接西南、西北和华中三大区的天然纽带。兼巴蜀地跨青藏高原、云贵高原、横断山脉、秦巴山地、四川盆地几大地貌单元，最高点西部的大雪山主峰贡嘎山海拔高达7556米，而东部省城成都的平均海拔仅仅500米，巨大落差形成极致复杂多样的气候地理环境，也造就千年可遇不可求的自然奇景（图1）。

巴蜀之地向称天府，不仅土丰地腴，更兼世情逍遥，上“巴蜀文化网”可一窥全貌（http://www.bscul.com/BOYIX/ChannelBOYIX/bashu/index.ms.aspx），欲游巴蜀者也可动有方，行有向。入川首选应直飞省城成都，地处川东盆地中的成都四通八达，不仅是背包族进退自如的补充要地，也是集巴蜀城市文化大成者。成都文化素有十八怪之称，刨去其中粑耳朵男人和泼辣刁钻姑娘种种不提，其余龙门阵、茶馆、皮影川戏……则涵盖了成都文化的精髓——悠闲。由于川东盆地在全国属于日照最少地区，成都自然也多雾少晴，3～6月正是阳光灿烂的日子，正所谓“因过成都逢茶话，可得浮生数日闲”，成都本身也可作为人生旅程的上佳驿站（图2）。



图2：成都悠闲生活-茶馆

至于说成都攻略？当然是“成都都市网”（http://www.city.sc.cn/），一网在手、成都不愁，即使身处成都再找个网吧慢慢研究又有何妨？往成都北可走广汉，经德阳至绵阳，然后或可拜梓潼七曲山文昌宫、穿剑阁森森古柏翠云廊、出剑门而至广元千佛崖，一路饱览金戈铁马的蜀道风云、先秦古汉的遗风留俗；或可飞渡江油窦山、进松潘攀黄龙赏神仙池、过川主寺进九寨沟看海子，一路尽享千年未移的原始景观、藏羌汉混居的康巴文化。剑门关一线单程约300多公里，虽然有李白“危呼高哉”的蜀道之叹，事实上此线今时在川境中交通状况要属上乘，其中梓潼至广元多段路程更是背包族徒步或骑车自助游的极好选择，若能三五结伴而行，餐风饮露、夜宿农家亦为快事。欲“细雨骑驴入剑门”者可以参考“我要去剑门关”官方网站（http://www.517jmg.com/default.asp），其中有制作精

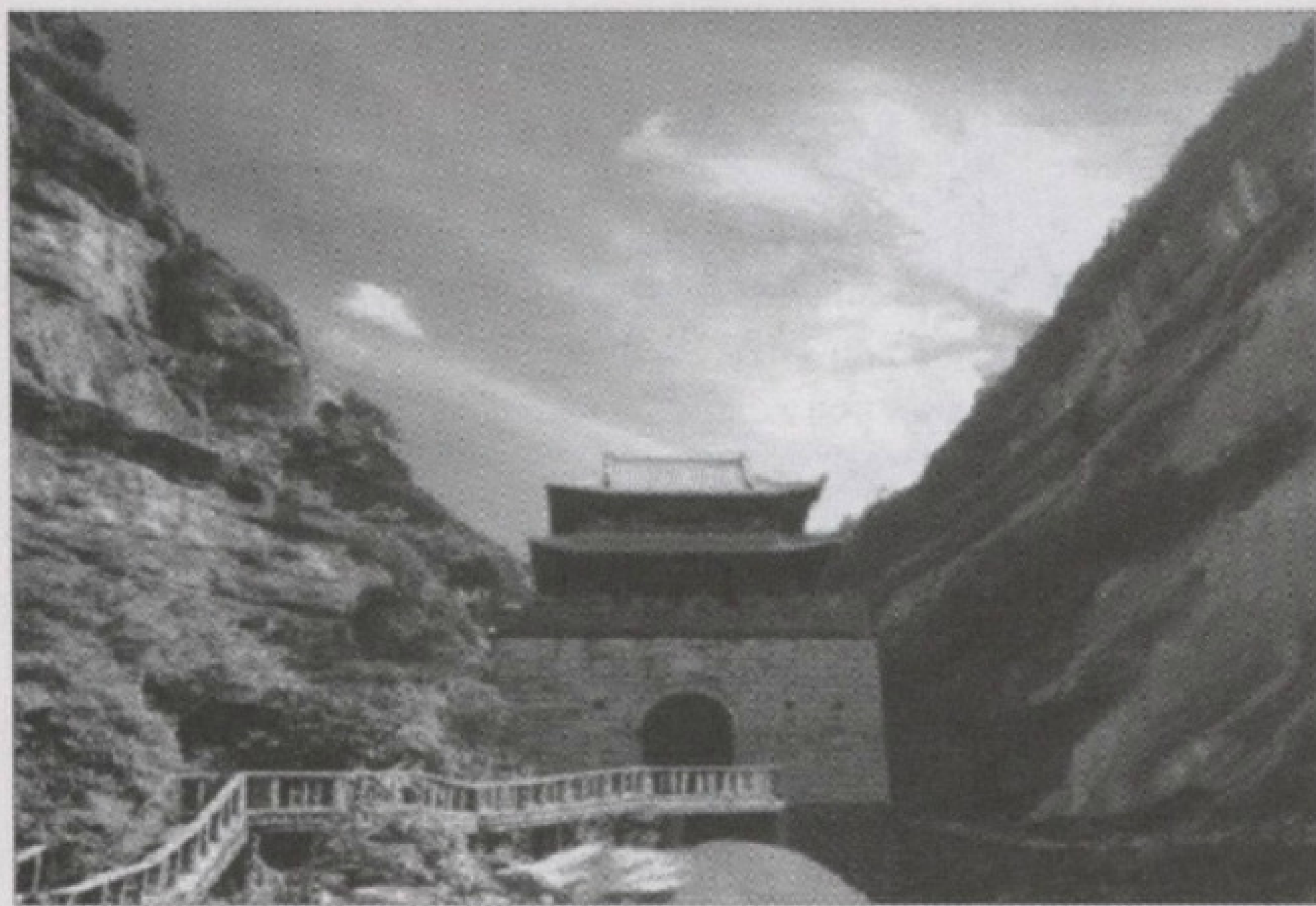


图3：剑门雄关

良的地图标示、路线介绍以及旅游指南，尤其是其交通指南介绍多种组合方案详尽合理（图3）。九寨沟一线约有500多公里，虽然公路修缮完好，不过此路已从川东盆地盘旋入川北山脉，雨季时见塌方也常有塞车，坐班车有时甚至需要12个小时以上，游者耗费精力不免巨大，骤入藏羌汉混合地更可能手忙脚乱，故谋而后动方为良策。虽然也可从成都早飞九黄机场，再坐班车去九寨沟口，数小时即可进沟，然而两者资金差异巨大，并不建议背包族选择。

“九寨沟国际青年旅舍”（http://www.gogojz.com/）是背包族最好的选择，行者可从网站预定九寨沟国际青年旅社的床位，更可获取九寨沟－黄龙衣食住行最详尽的信息。不得不推荐的是网站收集了数十篇九寨沟－黄龙游记，其中涵盖了徒步、骑车、自驾以及拼团的各种自助游形式，沟内沟外山上山下赏林观水的生存攻略，读者恰似身临其境，游之则能事半功倍（图4）。“九寨沟管理局”官方网站（http://www.jiuzhaigouvalley.com/index.jsp）同样也是网络定房的备用选



图4：九寨沟的缤纷秋色

择，拥有更多的选择同时也可网络预定门票，预定门票即到即取能避免遭遇进沟限制，门票也能够改动日期以适应游程，过期也能退票而无后顾之忧。此外网站即时发布的未来5日天气预报不可不看，选择正确的入沟天候无疑会决定游者的生理健康度和心理愉悦感。成都北线基本地属阿坝自治区，地貌为丘状高原山地，海拔则多在1000～3000米之间，正常健康人徒步都不会有太大身体压力，其地区混合藏羌汉多个民族，风景绝美而风俗怪异，是任何人首次游历西部高原的不二选择。

西出成都可至都江堰先阅秦人先智，顺赏青城天下幽美

食宿

行游在外头等大事莫如饮食住宿，宿水餐风听着固然浪漫，却肯定不是大多数行游者能接受的方式，星级酒店住着当然舒适，却未必是背包族自助游可以负担的开销。其实少年游之本为认识世界，结识朋友、磨练心智，只有国际青年旅舍才是背包族自助游最好的选择（图5）。



图5：国际青年旅舍会员卡

国际青年旅舍最初在欧洲创立，其初衷便是为背包走出校门远游的青年提供食宿服务，因此它的形式也就类似于大学的宿舍形式，例如室内设备简朴，备有高架床、硬床垫和被褥，带锁的个人储藏柜、小桌椅、公共浴室和洗手间，甚至还有自助餐厅、公共活动室，最重要的是旅舍按床位收费非常便宜。这个点子受到了青年人的热烈欢迎，事实上青年旅舍已成为当今世界上最大的住宿连锁组织，世界上有无数的青年背包旅游者在使用青年旅舍，这已经形成一种独特的浪漫主义文化氛围。不要认为按床位收费的青年旅舍等同于收费便宜的小旅馆，两者之间有着本质的区别。青年旅舍最大的特色就在于自助性，一个典型的青年旅舍需要自己做饭、自己洗衣、自己找路，甚至有时需要自备睡袋、床单，旅舍只提供完成这些工作的各种设备，在背包族入住之前就能够了解到详细的情况。此外许多青年旅舍的多人房间是男女混住的，也会和很多不相识的人同居一室，这可能会带来一些尴尬，但可能带来更多的朋友。对于度假出游的学生来说，放弃大而舒适的酒店，选择小而简陋的青年旅舍才是正确的选择。那么到哪里获取关于青年旅舍的信息？答案是国际青年旅舍官方网站，可查到世界各地的青年旅舍信息（http://www.yhachina.com/index1.html）。

背包旅游者只要办一张IYHF（国际青年旅舍联盟）会员卡，就可以住进世界各地的青年旅舍了，一个真正的国际青年旅舍也必须拥有同样的标志。国际青年旅舍会员卡现在可以在官方网站或代理网站上申请办理，或者在北京、上海、广州、深圳、武汉、昆明、郑州、杭州、乌鲁木齐等城市的代理点直接办理（http://www.byecity.com/hostelling/）。不过会员卡办理当日即可生效，且有效期仅为一年，所以可以在入住的第一家国际青年旅舍办理，这是最为省力和经济的方式。虽然目前国内的国际青年旅舍数量偏少，却仍在不断壮大中。需要牢记一点，大多数青年旅舍都能够网上订房，一定要尽量利用这个优势。**注意：中国官方网站上国内加盟的青年旅舍数据更新列表有些问题，有不少加盟的青年旅舍很难在网站上直接查询到，利用搜索引擎搜索的效果反而更好。**

色，然后过卧龙自然保护区越巴朗峰，登四姑娘山览金山日落，经丹巴美人谷听塔公草原牧歌，穿神山而过入木格措观野人海，沿新都桥南线可一路过雅江、理塘，直至最后的香格里拉稻城－亚丁，返情歌之乡康定跑马山，进海螺沟登赏雪景享受冰川温泉，最后渡泸定桥穿二郎山可返成都。整个成都西出而游的线路总是可以绕成或大或小的圆圈，区别只是在于背包游者不同的选择和放弃，这其中四姑娘山、海螺沟与稻城－亚丁难以让人舍弃，但是不管怎么选择这一路注定都是充满艰辛。


图6：蜀山之后四姑娘山

四姑娘山虽名气不大却绝对值得一游，其四峰三沟最早曾是户外运动尤其是登山者的圣地，那时候的四姑娘山旅游仅仅能被称为探险旅游（图6）。然而今时即使不登顶而望，整个四姑娘山的景色仍然绝美。即便游客是穿沟而过，近可观沟内奇山雪峰、冰川飞泉、高山湖泊、广阔森林以及奇花异草、珍禽异兽；远可眺四姑娘山，背映草甸、牧场、高原碧蓝的天空或如血的落日。这一切混合嘉戎藏族风情构成了独具特色的高原山地风光。故游四姑娘山者通常有鲜明区别，一类是登山、徒步、穿越、露营等户外形式的特种旅游，而另一类常规旅游主要是指游览四姑娘山的三条沟，长坪沟、双桥沟以及海子沟。然而不管是哪种游览方式，3000米的住宿地海拔并不让人轻松，四峰依次5000至7000米的海拔更是严酷的考验。因此无论哪一类背包族，选择“四姑娘山户外空间”都会是一个巨大的帮助（http://www.eastalps.com/）。虽然网站的建设仍不完善，但是在四姑娘山户外论坛可以询问到背包族所需要的一切，无论是近期的天候地理还是住宿饮食，或寻马夫向导、找驴友伴行。让人失望的是“四姑娘山管理局”官方网站（http://www.sgns.gov.cn/），不仅网络定票定房服务都推至“九寨沟管理局”网站，必要的饮食交通等等信息也一概欠奉，甚至连至关重要的天气预报也没有，在其完善前只好拨打网站电话来实地查询。


图7：稻城亚丁之绝美

稻城－亚丁是另一个叫人神往之地（图7），不过其地处四川西南边缘，境内最高海拔6032米，最低海拔2000米，而县城海拔也有3750米，因此稻城－亚丁的魅力在于几乎永远澄蓝的天空，人迹罕至所保留的自然纯洁，以及神威莫测的神山传奇。稻城－亚丁自助游方式只能是包车雇马，徒步而行将是个非常巨大的磨练。当然不管哪种方式都必须要一群伙伴，而“驴行稻城”（http://www.yading.net/）就是进入香格里拉的那把钥匙。网站的内容固然丰富，不过精华却都在其论坛，尤其是众多驴行后手绘的地图攻略，身处稻城的版主时时发布的第一手信息，几乎都是独一无二别处无求，在这样一个相对自然的网络天空下，背包的驴应该能够找到他所需要的一切。海螺沟身处贡嘎山的山脚（图8），“贡嘎”在藏语里意思是白色一片的冰雪，贡嘎山是大雪山的主峰，乃是四川省“蜀山之冠”。海螺沟可遥望终年积雪不化的贡嘎雪山，晴朗的阳光笼罩在银山之上，光芒万丈瑰丽夺目，更可以一睹高宽均有1000多米的冰川瀑布，在山脚下能望见冰川从高峻的峡谷铺泻而下，比贵州黄果树瀑布大上10倍。这样的冰天雪地之中却有一股水温高达90℃的沸泉，冰川温泉之浴可称得上是天地造化。海螺沟之行基本属于休闲，如果将其作为西行的最后一站，则疲惫的肉体和精神会得到很好的放松。而从成都直接前往，只要顶得住3000米的海拔则没有任何难度，惟一可惜的是“海螺沟管理局”也同样乏善可陈（http://www.hailuogou.com/main.asp）。成都西线地属甘孜藏族自治区，地貌为高山原，至少处于3000米以上海拔，地高天寒常会使普通人有高原反应。该地区藏民不仅占人口90%以上，也不似阿坝区藏民能通汉语，许多时候行程也许不得不依靠行者的双脚完成。然而这些


图8：海螺沟的巨型冰川

磨练也正是西线的魅力所在，人烟罕见的土地与原始未变的风俗，追寻着生命意义的行者怎能放弃？当然这一切必须建立在健康的身体和完善的装备之上。

成都南下可泛岷江观乐山凌云大佛，登峨眉山看金顶“佛光”，进蜀南竹海赏万顷修竹，其余峨边黑竹和石海洞乡等足可一观。若说成都北线可谓“美”，成都西线无愧“险”，则成都南线当称“秀”。自古谓青城天下幽、峨眉天下秀，两者一道一佛并存已久，早有定论：隔岷江而望乐山大佛，其背靠凌云山栖鸾峰山佛一套，体态雍容神情自若，水增山色，山借水魂，极大气中现极微处，秀美异常；蜀南竹海连绵数十里覆盖了500多座山丘，幽篁间的翡翠长廊恰似九曲回肠，瀑声鸟语空谷翠竹，梅雅竹秀自不待提（图9）。


图9：蜀南竹海

成都东进则只有一路，即越重庆而达白帝，或放舟长江赏大三峡之壮美，或上溯大宁河追小三峡之清秀，仁者爱山智者乐水之选而已。成都南线和东线基本地处盆地，海拔往往不足千米，城市悠久交通完备，行之没有任何难度，游者纵情山水即可。虽然如此，仍然不得不提到“梦之旅”网站（http://www.dreams-travel.com/）。虽然只是作为实体旅行社的介绍网站，梦之旅包含内容之丰富、更新信息之迅速、提供服务之完备让人叹为观止。例如其拥有所有四川景区乃至相关县市的各种地图，详细至车次和民居的交通食宿攻略，即时更新的各地天气预报和即时回复的在线咨询，完全可以弥补上述景点官方网站缺失带来的遗憾，更是西线和北线相关网站的有力补充。其下设有“梦之旅国际青年旅馆”（http://www.dreams-travel.com/youthhostel/index.asp），则更是驴友落脚聚集结伴而行的最爱。综上所述，梦之旅可能是行走四川资料最完备而不可或缺的网站。

装备

对于徒步四野的背包族而言，装备并不是万能的，然而没有装备也万万不能。即使不打算成为一个具有专业户外运动能力的驴子，也必须准备些专业的装备来保护自己，行游西部高原之上，一双错误选择的鞋子就足以将行者迅速送回城市。你可能并不需要野营帐蓬和睡袋，但是你肯定需要选择正确的外套和背包（图10）。


图10：并不孤独的背包族

互联网上有数不清的户外运动网站和论坛，介绍诸如登山、速降、滑雪、越野等等户外运动和生存的技巧。当然，这些专业的知识只有真正的实践才能成为个人的经验，普通的背包自助游也许永远不会有实践的机会，不过相关的装备采购知识却大可以借来一用。此外，关于处于户外时的基本常识，以及在户外遭遇意外的紧急救治知识，也都是普通背包者不可不知的必学科目。“中国户外资料网”(http://www.8264.com/)也许拥有最详尽的户外运动资料，该网站的特色在于不仅有专业的户外运动相关内容，更保留了大量普通背包族实用的经验信息，同时其资料分门别类、非常清晰。网站提供的网络服务非常体贴实用，例如户外网址大全按地区分类收集了国内数百个户外运动网站，并不断实时进行增添删除的更新，对于行游各地的驴友寻找同伴大有帮助。此外，除了在网站上能找到大量装备采购知识，其论坛装备版块更有驴子们实际的使用体会。

东访故土

西游山水，东访镇村。中国东部是人口最稠密、经济最发达、历史最深厚的地区，广沃的冲积平原和盆地是最富饶肥沃的土地，强势的文化和民族必然成为最先的占领者，他们毫不犹豫地把高山峡谷留在身后。然而当平原和盆地中强势文化的人们满足了衣食，才猛然发现自然之美大多并不在身边。美景已被自己的先祖遗弃在远方，人们拥有的仅仅只是千年累积的人文之美，然而这一切还需要深入交通闭塞的村落去发现。秦人旧地的发现之始却往往是其消逝之时，主流文化对于边缘文化的感染侵略或需有时，同属汉族一脉的文化桃源却不堪商业一击，试问曾经的古镇周庄，双桥印月今安在？遍地惟余万蹄香。这似乎是个无药可治的矛盾，在人们意识到人文之美也同自然一样不可挽回之前，更早些走入和更静些离开是无可奈何的选择。

订票

这个世界毕竟没有几个人能够全凭自己的双脚走完所有旅程，大多数情况下人们仍然必须借助飞行来迅速跨越城市，所以购买飞机票就是必须面对的问题，而大多数情况下人们总是惯性选择传统的票务订购中心。其实传统订票方式不仅手续麻烦而且受制于人，更加灵活快捷经济的方式是互联网订购。

经过多年的电子商务发展，互联网机票订购业务已经非常成熟，事实证明大多数时候网络订票的折扣其实更低，而订票的成功率甚至高过传统订购方式。这里推荐的两家航班电子票订购网站分别是携程旅行网（http://www.ctrip.com/）和e龙旅行网（http://www.elong.com/）。除去细节的细微差别，这两家所提供的服务完全一致，主要提供机票和酒店房间的预定，也都提供电子地图、天气预报、全国列车时刻查询等旅行帮助，甚至两者的主要服务界面都一样。两者的主要区别在于持卡积分制度上，e龙旅行网提供的e龙会员卡积分并没有实体卡，而积分基本用于e龙相关累计消费折扣，携程旅行网提供的携程信用卡则是银行信用卡本身，使用其购买机票常常还可以折上再刷卡优惠，其积分也能够实现银行和携程会员双积分，积分可用于积累消费折扣，也能换购礼品。强烈推荐携程旅行网的信用卡刷卡订购，就算是不考虑积分因素，这也应该是最经济的订票消费。当然e龙旅行网也同样有优势的地方，例如有时能拿到折扣更低的机票，或者是房价更低的酒店。事实上两者可以互为补充，都是出游者的理想助手。

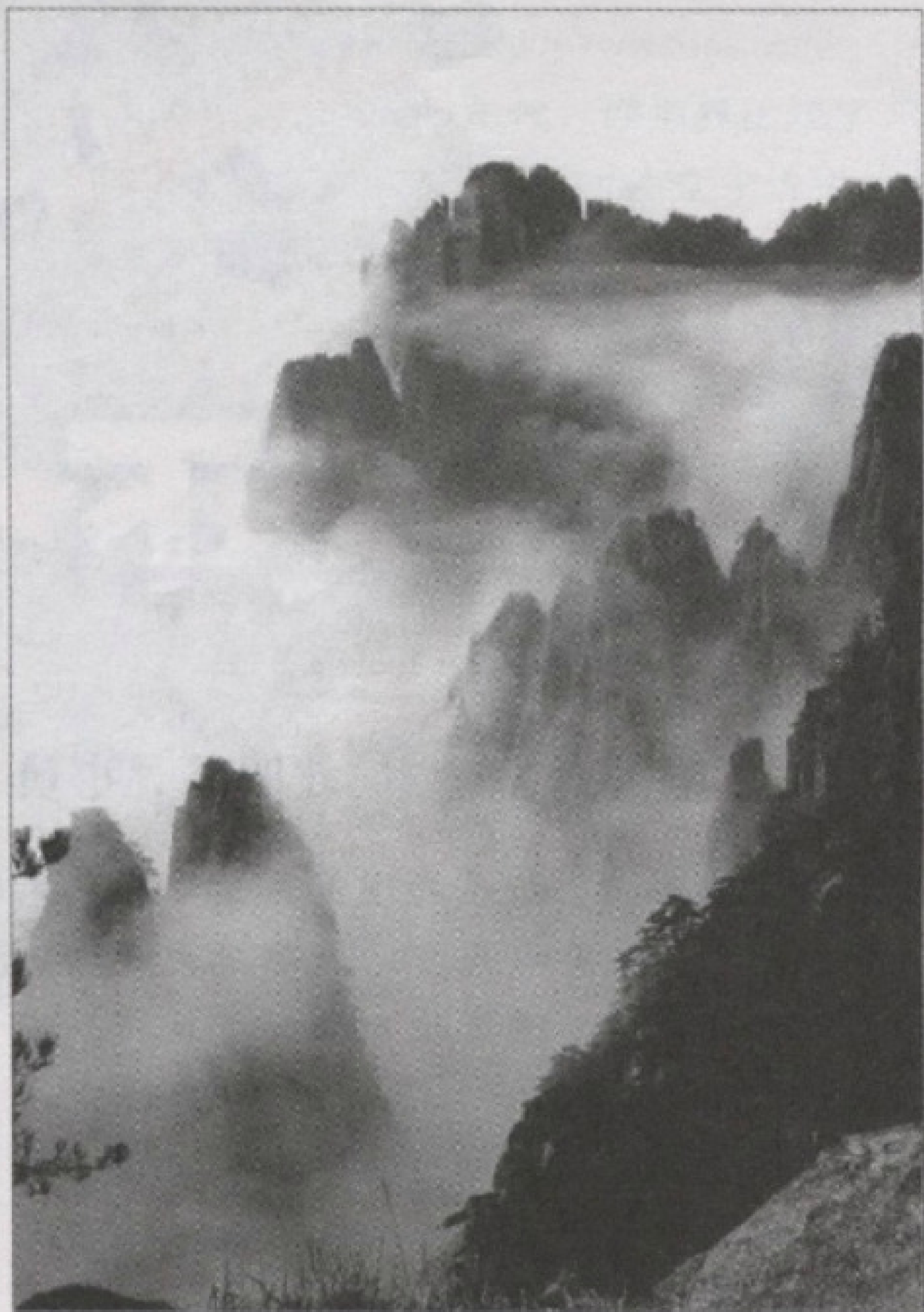
江西婺源地处赣东北（图11），与皖南、浙西毗邻，地处三省交汇，号称“中国最美丽的农村”。婺源之美只在于天人合一的和谐，其村落古朴，乡村之中遍布明清时代的徽式建筑，青藤粉墙、青苔黛瓦、飞檐斗角、雕梁画栋，无不默默述说故去的人事风尘。村落皆面河而立、依山而建，户屋相连、鳞次栉比，青瓦叠叠、白墙片片，环门听水唱，推窗闻鸟啼。甚至只是为那一片漫山遍野的油菜地，也不虚千里迢迢一行。婺源古朴典雅的幸存，与县政府先人一步的保护意识息息相关，例如即使今天婺源人家建造的公寓、酒楼和民舍，也按县政府要求均为清一色的明清式建筑，拙外秀内悄入其中，与古代的建筑交相辉映。但政府如此保护也不免带来副作用，例如交通闭塞——行游婺源最大困难莫过于交通，其主要交通工具不过是私人载客的摩托，相对落后的状况使得出游规划也相对复杂。


图11：婺源的天人合一

“婺源旅游服务网”（http://www.92trip.com/）则能给驴友提供一个有力帮助，网站最大的特色是婺源本地普通驴友创办，提供朋友式导游的自助游服务，知无不言不掩其丑，亲切诚恳不避其志，确实是信息快捷可靠的行游助手。站长吴老师自家的“驴友驿站”也提供婺源食宿的网络预定（http://www.intowy.com/Index.asp），甚至也配有免费的无线宽带网络，这在农村中恐怕也算首屈一指了。婺源最大的问题仍然是保护，政府的努力能维持风景现状却很难挡住民风迁移，不少景区村民失其纯朴渐渐堕入铜臭也是事实，一旦失去天人合一的和谐情趣，不难想象婺源成为下一个周庄。


图12：古城平遥

江南访村，江北读城。中国千古以来自然名城无数，不过北京、西安、洛阳、开封、南京、杭州、安阳七大名都却已全无历史面貌，惟一可略窥全豹之处也许只有山西古城平遥（图12）。平遥的魅力在于完整的历史原貌，清一色的青砖灰瓦四合院群，轴线明确、左右对称，外雄内秀、轮廓起伏，雕石彩绘、栩栩如生，每个院子沿中线再由几套小院组成，其间多用短墙、垂花门楼分隔，形成“目”字结构，几乎是实用功能和建筑艺术的完美统一。城内完整的城墙，完整的钟鼓楼，完整的孔庙，完整的各种各样的坛庙，以及完整的商号民居，而这些都已历经了600年的风霜。因此行游平遥并不是访，而是读。不过行游平遥要远比婺源简单，并不比驴友返乡下外婆家困难，当然知道“平遥宾馆客栈综合网”（http://www.pybkw.com/yujincheng.htm）以及借助“平遥旅行网”（http://www.pytour.com/pygailue.htm）也不


图13：黄山的云海雾涛

无裨益，至少能在网络上搞到食宿行程的相关信息。平遥的问题在于"假作真时真亦假"，事实上近年平遥城墙已经连续坍塌，究其根本仍无非一个利字，平遥经得住时间长流却未必抵抗得住商潮冲击，毕竟论文化底蕴，平遥远不及十朝故都西安。

若比西域群峰，中原五岳其实都不值一提，唯有安徽黄山或可一较（图13）。黄山之美在于千峰竞秀，且无峰不石，无石不松，无松不奇。黄山有奇峰72座，其中天都峰、莲花峰、光明顶都在海拔1800米以上。更兼黄山云山雾海，奇松异石四绝著称于世，二湖、三瀑、十六泉、二十四溪相映争辉。一年四季景色各异，一日之内天象数易，晨昏晴雨，瞬息万变，日出、晚霞、云彩、佛光乃至雾淞各得其趣，也可谓人间仙境。同上文"村城"二者，中原地区的行游实在轻松简单，欲上黄山者可读"黄山旅游信息网"（http://www.intohuangshan.com/siteengine.php?do=index），结合其论坛内容，背包一游不为难事。黄山的问题只有一个，那就是人满为患。

广东深圳的大鹏半岛是个养在深闺人不识的乐土，从未有人相信纸醉金迷的城市边尚存自然纯朴的渔村，而两者之间仅仅相隔数十分钟的车程。至今未开发使得大鹏半岛生态资源得到严格保护，海滩的景色有着原始淳朴的自然之美（图14）。大鹏半岛最南端分为东冲、西冲两个相隔仅15分钟车程的两个海港，东冲行政村由不到500人的6个自然村组成，是深圳唯一不通省级公路的村。西冲行政村则由8个自然村组成，村民以养殖业和捕鱼为生。两个海港依偎在七娘山下，水清沙幼让人流连忘返。令人遗憾的是，大鹏半岛的开发实际上已经被深圳政府提上了日程，这也许会是见到黄金海滩的最后一个四月。虽然很难在网络上找到大鹏半岛的只言片语，但其实从深圳市内独身去大鹏毫无困难，事实上深圳热衷户外运动的人群极多，每个周末都有大批人从深圳体育馆出发直奔野外，来深圳的驴友能够在任何一个深圳驴坛上轻易找到本地伴游，若有疑问，在"深圳之窗旅游频道"均可找到答案（http://travel.sz.net.cn/index.htm）。不用担心深圳较昂贵的食宿环境，深圳也同样有欢乐谷国际青年旅社（http://www.yhachina.com/domestic/hostel_990026/hostel990026.html），更不用担心广东白话交流过于困难，事实上深圳90%以上的人说的都是普通话。


图14：深闺人不识的大鹏西冲

公益

一个行游者总会陶醉于旅途中的自然美景和人文风俗，然而有多少人考虑过来到和离开一地，自己究竟带来了什么？又究竟留下了什么？是不是带来的是商业社会的喧嚣浮躁，留下的是满目疮痍的工业垃圾呢？追寻生命意义的旅者总会触及这个令灵魂阵痛的问题，如果不想像鸵鸟一样逃避，那么不妨尝试改变，微薄的力量也能使旅程非凡。

出发前不妨"多背一公斤"（http://www.1kg.cn/），在穷乡僻壤中找寻生命的真实和纯朴之时，不要忘记旅途中的举手之劳也是旅行目的。这也许会使现在的旅程更加愉快，因为你带来的是改变生活的智慧，留下的是自己的一份人文关爱。离开时再看一眼"绿色自然"（http://www.wwfchina.org/），在神山圣水中尽情留影之后，不要丢弃一粒电池、一个胶袋。这也许会使未来的旅程更加愉快。虽然无法避免凡尘俗世对自然胜境的骚扰，但是总算可以走得清白干净。

春寒未消的四月虽是旅行团社萧条之际，却正是背包族自助游的大好时机，轻松避开熙熙攘攘的人潮，祝你能尽情享受在路上的每一分时光。

网罗天下

■晶合实验室 北四环寻事员

评书馆

"叨唠唠一声炮响，山里面斜杀出一哨人马……旌旗招展，绣带飘扬，为首一员大将金盔金甲皂罗袍，胯下白龙马，掌中亮银枪……"对于生在上个世纪70年代中期的人来说，或许，这些熟悉的评书段落便是他们成长中的重要记忆之一。无数个中午，一家人围坐在桌前午餐的时光，便随同那些熟悉的电波埋藏在童年记忆的深处。

作为我国传统艺术形式之一，评书已有百余年的历史，关于评书的起源，最早可以追溯到唐代，民间流行的"俗讲"成为早期的评书表现形式，到了宋代发展为"说话"，除了有固定表演场所和艺人，还有了完整的底本（即"话本"）。清朝初期发展为评书（即"说书"），表演形式也较为成熟，一般为一人坐于桌子后面，以醒木、折扇为道具，身着传统长衫，讲评历史及英雄征战、侠义故事等，正所谓"吃的是盐和米，讲的是情和理"。评书主要以北方话为基础，近代曾一度繁荣，并同"相声""大鼓"等传统艺术一起，遍布茶馆、小型剧场内。新中国成立后，随着收音机的普及，一些评书表演艺术家利用这一新兴的传播手段，将一些脍炙人口的评书段落带入了千家万户，在上个世纪七八十年代，听评书广播成为当时最主要的文化娱乐方式之一。改革开放之后，由于电视机的普及，可选择的文化消费形式日益增多，评书同京剧、相声等传统艺术相似，受众群体的年龄呈现老龄化趋势，出现了某种程度的衰落。但随着汽车消费群体的增长、广播电台的再度兴起以及互联网的普及，收听评书又成为人们茶余饭后、驾驶途中的一种休闲选择。作为一名评书爱好者，笔者将网络上一些较具特色且类别不同的评书相关网站推荐给各位听友，与各位同好一起收听那些说书人口中横亘上下五千年的沧桑历史、人物演义……

单田芳说书馆 http://blog.sina.com.cn/m/shantianfang



单田芳不仅是我国目前从事评书表演艺术时间最长、作品数量最多、知名度最高的评书表演艺术家，更难能可贵的是，单老还是一个"时髦老头"——不但是一个韩剧迷、童安格的歌迷，在近期还成了旅游卫视电视栏目《与单观今》的主持人。且短短两期之后，收视率即超过原有的多档强势节目，足见单老的影响力之大。在互联网热潮的影响下，单田芳也开通了自己的博客，出版了自己的传记图书《且听下回分解》，近期可谓是"相当"风光。通过该博客空间，评书迷可以了解到单老评书之外更真实乐观的一面，里面不仅有生活照片，还有对张东健、刘德华以及多部韩剧的点评。在"恍然如梦，两世为人"的坎坷人生经历后，单老难得还能如此乐观豁达。当然，单老的评书除了那独特的"云遮月"式嗓音魅力之外，与时俱进的题材以及对传统评书艺术的改革，也是他71岁高龄依然活跃在文艺舞台上、受到各阶层听众欢迎的重要原因。不过遗憾的是，迄今为止单田芳文化传播公司也没有推出官方网站，并在互联网上推出正式授权的单老评书MP3作品。

单田芳播讲评书代表作品《白眉大侠》《三侠五义》《隋唐演义》《乱世枭雄张作霖》等。

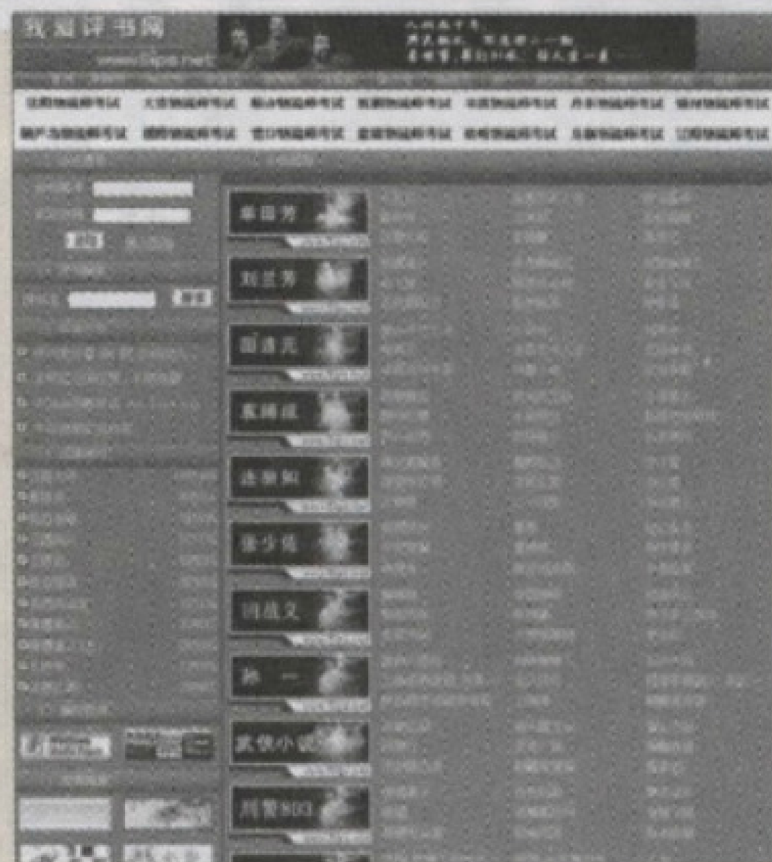
近年新作《太平洋大海战》《根本利益》《书评雅典——奥运金牌榜》《满清十二帝系列之一——努尔哈赤》《水浒英雄恨》等。

中国千网 http://www.china1000.net/downlist/s_183_1.html



如果只看这家网站的名称，可能你不会把它和评书下载联系在一起，但该网站的确提供了海量的评书下载，而且是免费的！这样的互联网资源在笔者看来实属难得，网站的连接速度也较快，但是否得到了这些评书著作授权，尚不得而知。

我爱评书网 http://www.5ips.net/



上个世纪八九十年代，评书界出现了“四大名家”的说法，他们是袁阔成、刘兰芳、单田芳和田连元，且多在辽宁说书成名。各自的代表作《三国演义》《岳飞传》《隋唐演义》《杨家将》更成为评书中的经典，给各位“书迷”留下了深刻的印象。“我爱评书网”即可给书迷们一次重温这些经典的机会。网站界面结构非常清晰，按照评书表演艺术家人名及各自作品归类，囊括了单田芳、刘兰芳、田连元、袁阔成、连丽如、张少佐、田战义、孙一等名家的绝大部分评书作品，并且所有作品的各个章回均提供了网络免费在线收听，甚至包括了一些电视台、电台对这些名家的采访节目以及他们在一些文艺晚会中的演出节目。网站连接速度较快，论坛也较有特色，为评书爱好者提供了一个广泛交流的场所，并可获取评书的相关知识。遗憾的是，网站没有提供评书的MP3下载。



同类网站：明河书社（http://www.mh2004.com/），知名度较高的评书、相声、小人书等资源的下载网站，其收藏评书作品数量之丰富，其他网站难以企及。但因访问量太大，目前免费用户无法正常下载。

同类网站：听世界（http://www.listenworld.com/）及中国声音网（http://music.jschina.com.cn/xiaoqu.htm）。此两家网站均提供了评书下载服务，但均需付费或通过积分累计方式完成。

家佳听书馆 http://www.homestar.com.cn/homestar/index1.asp



与上网收听、下载方式不同的是，购买一套评书的正式电子出版物不失为一种好的收藏方式。这是一家以制作、销售电子版有声读物为主要内容的网站，销售大量正版的文学、曲艺产品。网站是北京鸿达以太文化公司的官方网站，该公司与单田芳、袁阔成、田连元、连丽如、刘兰芳、孙一、田战义、姜昆、李金斗、马三立、侯跃文、刘宝瑞、侯宝林、赵振铎、赵世忠、郭全宝等多位曲艺名家签约，并出版了多部以CD-ROM为载体的MP3电子出版物。对于喜好收藏评书作品的爱好者来说，网站提供了最新的出版信息可供购买时参考。

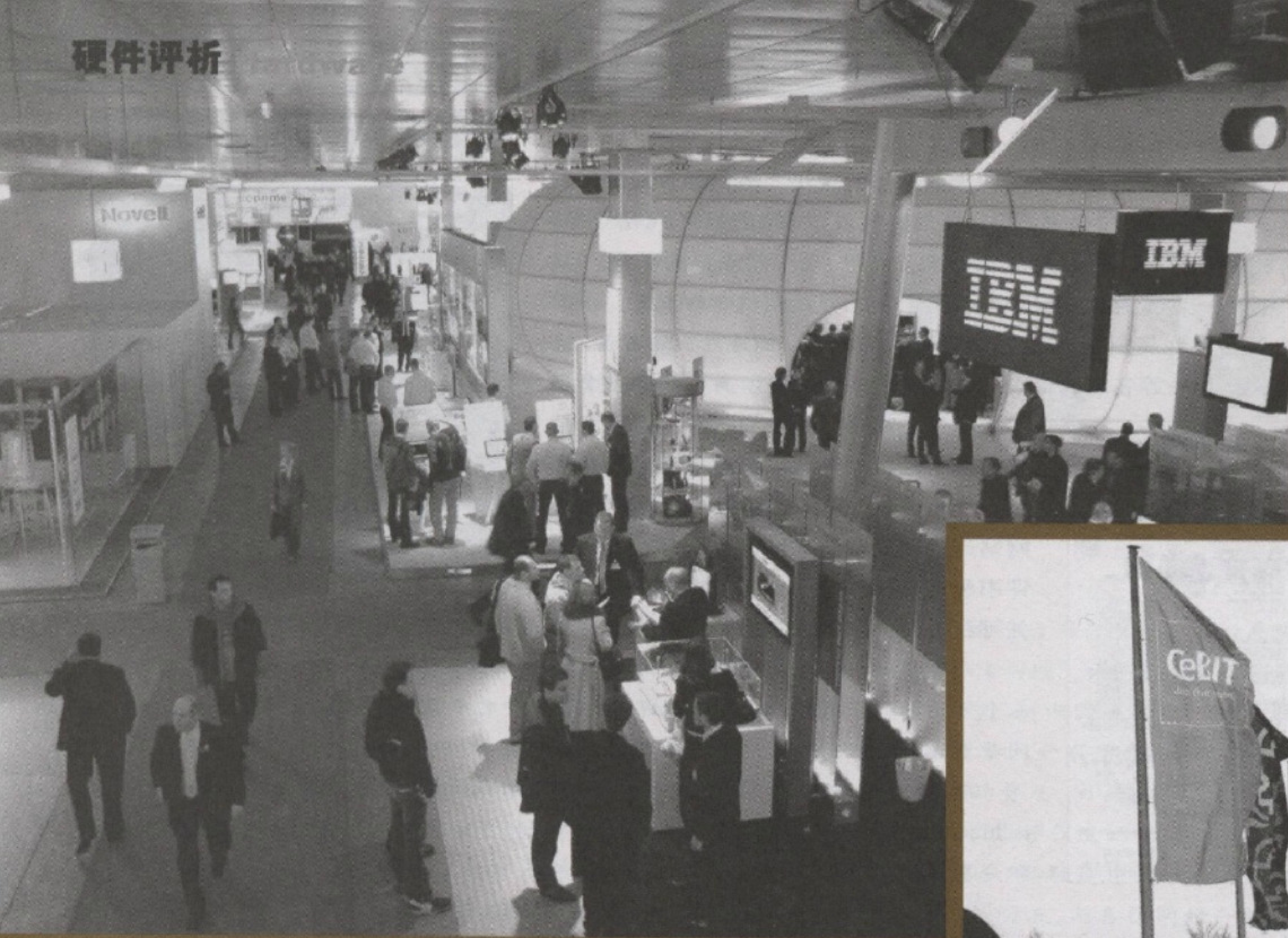
同类网站：卓越网评书类电子出版物（http://www.joyo.com/soft/）及当当网评书类电子出版物(http://www.dangdang.com/dd2001/kewenkind/10.05/10.05.00.00.00.00.1.asp)。以上两家知名的购物网站，也销售大量正版评书电子出版物，而且价格也有一定的折扣。

廊坊人民广播电台长书频道 http://www.lfradio.com/jtcs-zxst.htm

廊坊人民广播电台长书频道（中波：585千赫，调频：100.3兆赫）是我国唯一一家以评书联播为主要内容的广播频道，风格可谓独树一帜。由于廊坊地处北京市与天津市之间，而这两座直辖市电台的电波覆盖范围又较广，作为一家地方广播电台，廊坊人民广播电台曾一度苦于无竞争优势，长书频道的开播，迅速提高了电台的收听率，找到了极具特色的商业模式。长书频道与单田芳、孙一、连丽如等评书名家及其文化公司保持密切合作，著名评书表演艺术家袁阔成、单田芳是该台的评书艺术顾问，全天滚动播出多部名家的评书，北京大批出租司机都是该电台的忠实听众。长书频道网站界面相对简单，提供了全天免费在线收听，且对机器、网络资源占用较低。长书频道最大特点在于经常推出一些名家的最新评书作品，常年在电脑前工作的评书迷可通过网络选择收听。



同类网站：北京交通台（http://www.fm1039.com），北京交通台每天中午都有固定的评书节目，该网站同样提供了免费在线收听方式。青年评书表演艺术家孙一还用其“评书快餐”的形式点评每日与交通有关的人物或事件，形式十分新颖（**说明：请广大评书爱好者在下载收听评书的同时，自觉支持正版评书电子出版物**）。





数字生活新起点

——CeBIT 2006展会现场报道

■本刊特派记者 Max（德国汉诺威报道）

编者按：CeBIT的历史可追溯到上世纪40年代后期，它是世界上历史最悠久的展会之一，其前身是汉诺威工业展览会，1986年3月12日名称正式更改为“CeBIT”。经过数十年的发展，CeBIT已成为国际上规模最盛大的信息通讯科技博览会，主要展出各类信息科技、网络、通信、办公自动化和银行科技等世界尖端技术和产品。如今，CeBIT展会每年3月份在德国汉诺威举行，此外在亚洲、美洲也有其地区分会场，如每年夏天在上海举办的CeBIT Asia。

2006年3月9日至3月15日，在德国汉诺威市，被称为ICT（信息通信技术）展会“巨无霸”的CeBIT 2006在此举行。它又一次带着我们遨游在高科技的数字海洋中，业内人士、媒体乃至关注信息技术的普通用户无不翘首企盼这令人激动的时刻。

本届CeBIT的展出总面积超过300 000平方米，吸引了6300多家专业厂商参展，其中还有许多首次参加该展会的厂商，如爱立信、中兴等。展会期间，来自世界各地128 000名业内专业观众和数十万散客前来参观，规模空前。此外，中国内地的参展厂商较前几年展会有一定增加，其数量从2005年的241家猛增到今年的415家，引起了业内人士的极大关注。在本届展会上，参展厂商们安排了30场专题演示和800场企业演讲，这种超大规模的展示、讲解阵容也让CeBIT成为拥有专有技术转让平台和行业洽谈的世界顶级盛会。

凭借作为信息及通信技术领域世界级展览会的不可动摇的领先地位，及每年吸引全球50多万专业观众和买家的能力，2006年的CeBIT将再次成为世界一流的ICT市场贸易平台，并成为与会的政府及企业开拓市场的绝佳商务平台。

与往年一样，今年《大众软件》也派出专职记者前往德国下萨克森州首府汉诺威，再次零距离接触这场一年一度的IT界盛会。

CeBIT 2006的意义所在

只有在CeBIT展会现场，你才能真正体会到工作和娱乐中的数字解决方案正在迅速融合——从商务软件、电子设备到家庭及办公通信解决方案，再到完整的数字生活方式。展会反映出当前整个市场的融合趋势：信息及通信技术不仅融入到消费电子及家庭娱乐当中，也正在和交通车载系统及物流业逐步实现融合。

CeBIT为热门主题的讨论提供了空间，除囊括整个ICT领域的产品展示外，还有众多围绕用户实际需求而展开的专题展示区，每个专题展示类别配有论坛、特别活动及热门话题讨论。

在“商务应用”展区，厂商围绕无线射频识别技术（RFID）及安全进行主题演讲。“数字设备及系统”展区的亮点话题则包括高清电视、个人及移动存储器。“通信”展区组织了VoIP@CeBIT和WLAN World专题演示，热门话题涉及车载系统、导航系统、物流、手机电视等。在“银行及金融”和“公共事业园区”展区，围绕银行金融系统和地理信息系统、电子医疗而展开的特别展示则介绍更多实际应用过程中的解决方案。在“未来园区”则推出了亮点活动——与未来对话。为最大限度满足中小型企业的要求，展会主办方共同努力在5号馆推出重新设计过的“中小型企业论坛”，并建立了相关网站www.CeBIT-mittelstand.de以供观众随时登录。

本届展会囊括的六大应用领域：

1.信息技术设备及系统，包括个人电脑、笔记本、PDA及各种电脑内部配件和相关外设等；

2.通信技术及设备，包括手机、PDA、各种有线/无线网络接入设备、各种新技术及解决方案的展示；

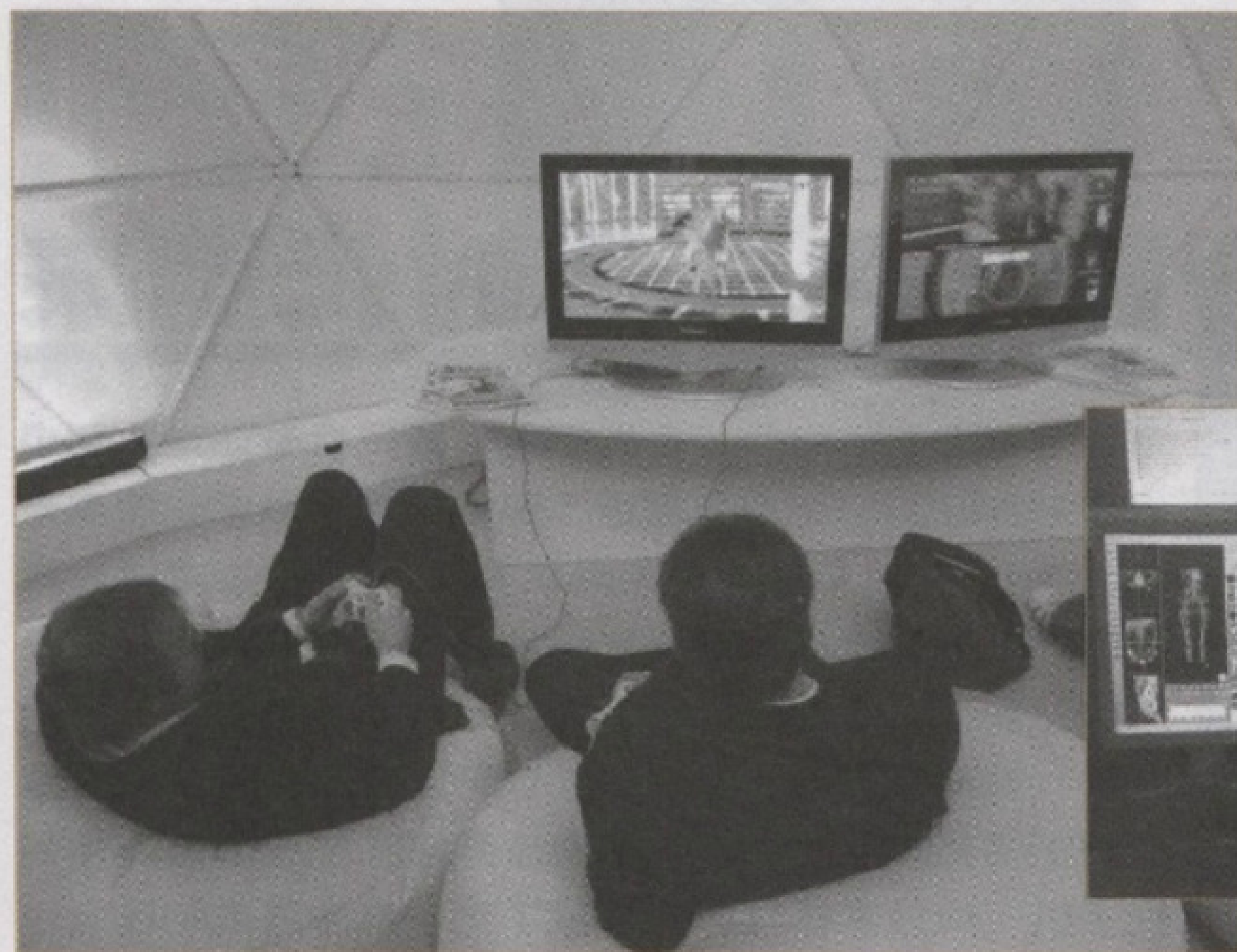
3.商务办公应用，包括办公自动化领域的新技术及产品的展示；

4.银行和政府解决方案，高稳定性、高安全性、高智能性的软硬件在这里聚集；

5.公共设施园区，许多想法新颖、功能齐全且便于使用的基于公共设施的产品和技术在这里展示；

6.未来科技园区，没有做不到，只有想不到，在这里也许能激发你的创作灵感。

从总共27个展馆的分布看，信息技术设备及系统类所占的比重最大，其次是通信类和商务应用类。看来电脑系统和配件无疑是一切新技术的基础；通信技术是目前最火的话题之一，3G、VoIP、手机在线游戏等应用能让我们的生活变得更丰富多彩；商务应用追求精准高效，办公自动化、在线电话、视频会议更是每个公司所追求的。预计这三大领域的地位和排列顺序在今后两年不会改变，但也有部分德国相关媒体称，通信类技术和产品受关注的比例和发展速度有望在今后两年内超越传统计算机领域。







信息及通信技术终归还是要为工作、生活和娱乐服务

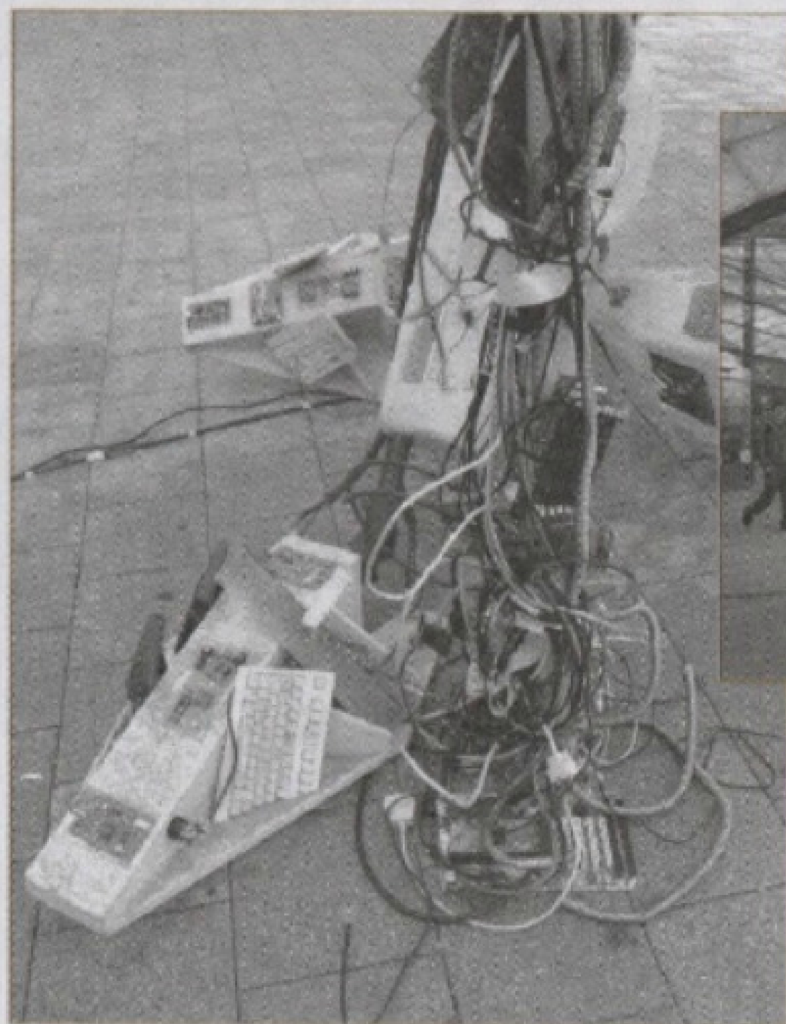
欧洲——2006世界的焦点

2006年的欧洲显得异常热闹——都灵的冬季奥运会、汉诺威的CeBIT展会，当然还有夏季的德国世界杯……多少年来，人们很少这样关注欧洲，就连冬季也是。罕见的大雪在3月中旬依然眷恋着德国大地，无论你多么忙碌，休息时静静地欣赏一下窗外的雪景，也算是乐事一件（**编者注：**万里之外的北京此时也飘起了雪花）。

不过就算有如此大雪，也无法对人们的热情产生任何影响，前往展会场馆的高速列车上虽很拥挤，大家都在谈笑风生，话语中无不透出对展会的畅想。随着大批人流来到展会入口，此时雪越下越大，停



匆忙辗转于各展台的观众





用电子垃圾做成的机器人

在路边的汽车已完全被雪覆盖，仿佛被奶油涂满了全身。红色的展会会旗迎风飘扬，在白色的世界中分外惹眼。

一个造型奇特的机器人立在广场中央，细看才知道这是一个民间公益群体用电脑废旧配件制作而成的，意在推广环保理念。机器人在向所有的来访者招手，仿佛在和大家说："嘿，朋友，进馆参观之前先看看我，就是想让你了解，正确处理电子垃圾是我们每个人的职责，最后，祝你愉快！"的确，电子垃圾的处理是当前世界上非常关注的话题之一，若要善待自己的家园、善待整个大自然，都要从自己做起，以合理的方式处理废旧的电子产品。

感悟——热情的由来

一年一度的CeBIT无疑给汉诺威乃至整个德国的经济带来了动力，在欧洲普遍经济不景气的大环境下，物价上升、失业率增长一度是欧洲各国政府最头疼的问题。每逢CeBIT这样大型国际展会召开，就能给当地及附近地区带来诸多工作岗位，无论是无业人员、学生还是餐饮业、运输业、服务业、娱乐业等群体都无不铆足了劲，欲从展会中分到一杯羹。信息通信技术行业更是雄心勃勃，以图在展会中向全世界推销自己或接到更大的订单。这种火热的气氛极大地缓解了德国经济的压力，从单人1天参观券38欧元（**编者注：**折合人民币约373元）的不菲价格就足以说明问题。与之相比，刺骨寒风和鹅毛大雪又能算得了什么呢？

抛开单一产品——整合数字化家庭时代到来



LG 250GB硬盘存储的媒体仓库

LG的数字家庭影院

无论是传统电脑配件、整机系统、数码设备还是家用电器，近年来都在向一个方向迈进，那就是整合数字化家庭解决方案。而HDTV、流媒体、网络及无线网络、游戏、音频、光磁存储等要素把这些原本跨领域的设备紧紧联系在一起。因此，我们所看到的绝大多数产品已并非绝对意义上的传统硬件、数码和家电产品了，为HDTV应用进行优化将成为显卡的主要努力方向之一，可通过网络在线播放流媒体的"电视手机"给经常在外的人提供了更丰富的消遣手段……总之，你既能用一台电脑流畅地观赏高清视频，也可用电视通过网络在线点播节目及浏览网页，也就是我们说的IPTV，还能通过手机随时随地接收电视信号。所以不论你选择哪种解决方案，都可得到在其他平台上实现的功能。这就是数字整合的魅力，在不远的将来，它们都会进入我们的生活。

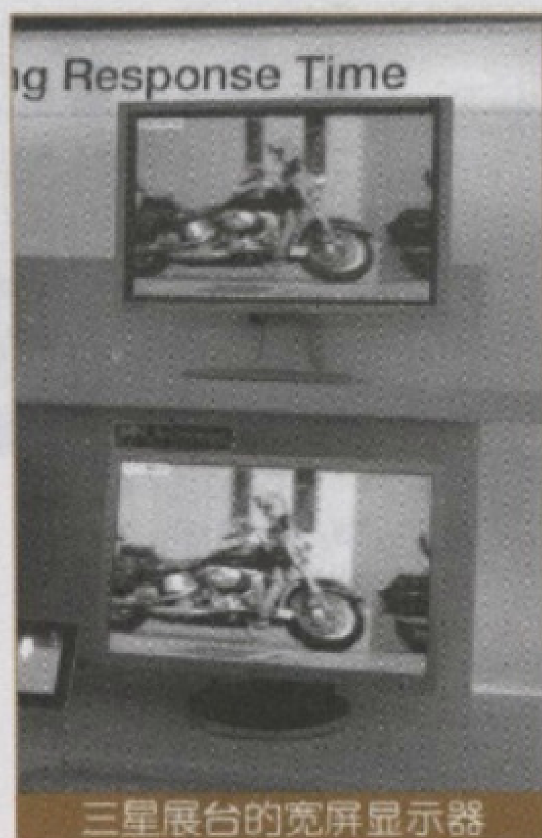


部分高清数字影院展示

IPTV（交互式网络电视）

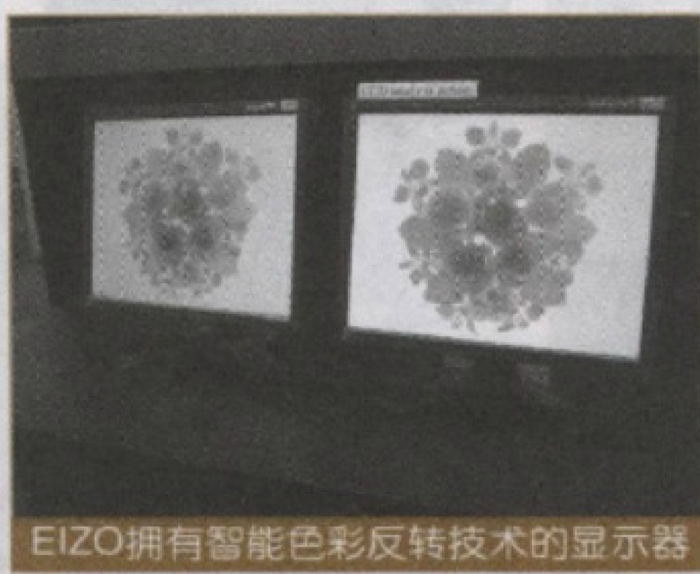
IPTV与传统宽带上网方式最大的区别体现在终端上。传统上网方式只能限定为使用PC，而IPTV的终端既可是PC，也可是TV。这就决定了IPTV的适用范围相当广阔，凡是有电视机的家庭，即使不懂有关电脑与网络的知识，都能通过加一台机顶盒接入互联网。IPTV的目标客户是普通大众，因此操作是否简便、内容是否丰富是其能否大面积推广的关键。

显示设备——大面子的大诱惑



三星展台的宽屏显示器

传统桌面显示器（包括CRT和LCD）、液晶电视、等离子电视等，都可被看作显示设备。CRT的时代已一去不复返（记者甚至没有在展会上发现1台CRT显示器），这种成熟但老迈的显示设备正渐渐被人们忘记。等离子显示器既缺乏用户的广泛支持，也缺乏及时的技术更新，如今已有些底气不足。液晶显示器是目前显示设备领域的绝对主力，在人们的追捧中，近年来液晶产品有着极快的发展速度：去年还很火热的广角与响应时间之争如今已被淡化，绝大多数产品已在二者的矛盾上找到了一个平衡点，真正的液晶显示效果已有了一个大概的圈定：响应时间不高于灰阶8ms的16.7M色广角液晶面板将成为今后的主流产品，无论在显示器或电视领域都是这样。今后人们在选择显示器或电视时，分辨率、长宽比才是应当考察的首要因素。目前主流桌面显示器的尺寸已基本从17英寸过渡到19～20英寸，且传统的4：3长宽比产品也逐渐被16：10产品所取代，后者的切割工艺较前者更容易控制成本，同时4：3的比例则越来越不适应人们日益增高的对高清画质影片的要求。


EIZO拥有智能色彩反转技术的显示器



奇美电子的56英寸高清液晶电视，拥有3840×2160的超高分辨率

三星一位市场部人员介绍：16：10产品在年内成为主流的可能性很大，首先厂商喜欢这么做，因为这可有效控制成本，还可将产品做得更加美观。三星有自己的液晶面板工厂，并且产品只用自家的面板，因此对整个研发到营销的流程相当有信心。目前19英寸的宽屏显示器已大规模进入市场，而该尺寸的产品仅仅是过渡品，20英寸以上的产品才可真正让宽屏显示器大展拳脚。


CMO展区的各种尺寸的液晶面板及液晶电视

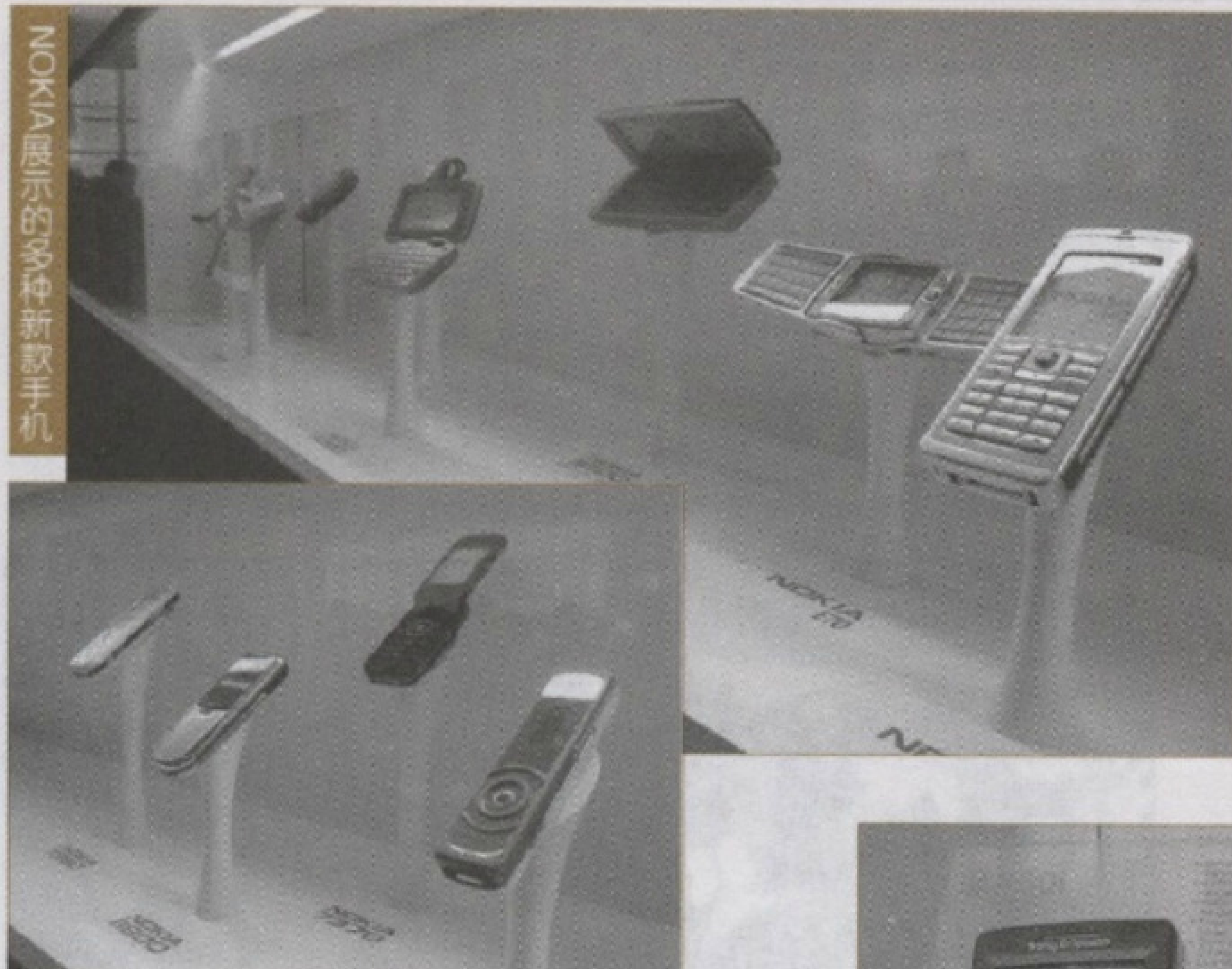
手机——个人生活的得力助手

自手机成为我们日常生活的必需品以来，其在外形和功能方面的发展极为迅猛，如今人们不仅将手机用来打电话或发短信，更多将它看作一款个人数字娱乐终端。你可用它来玩游戏、上网冲浪、拍摄照片和视频甚至看电视节目。因此在近一段时间出现了许多新名词，比如VoIP、电视手机等。

本次展会上出现的手机大致分为2种类型——多媒体应用类和通讯技术类，二者的关系非常密切，相辅相成，但在某

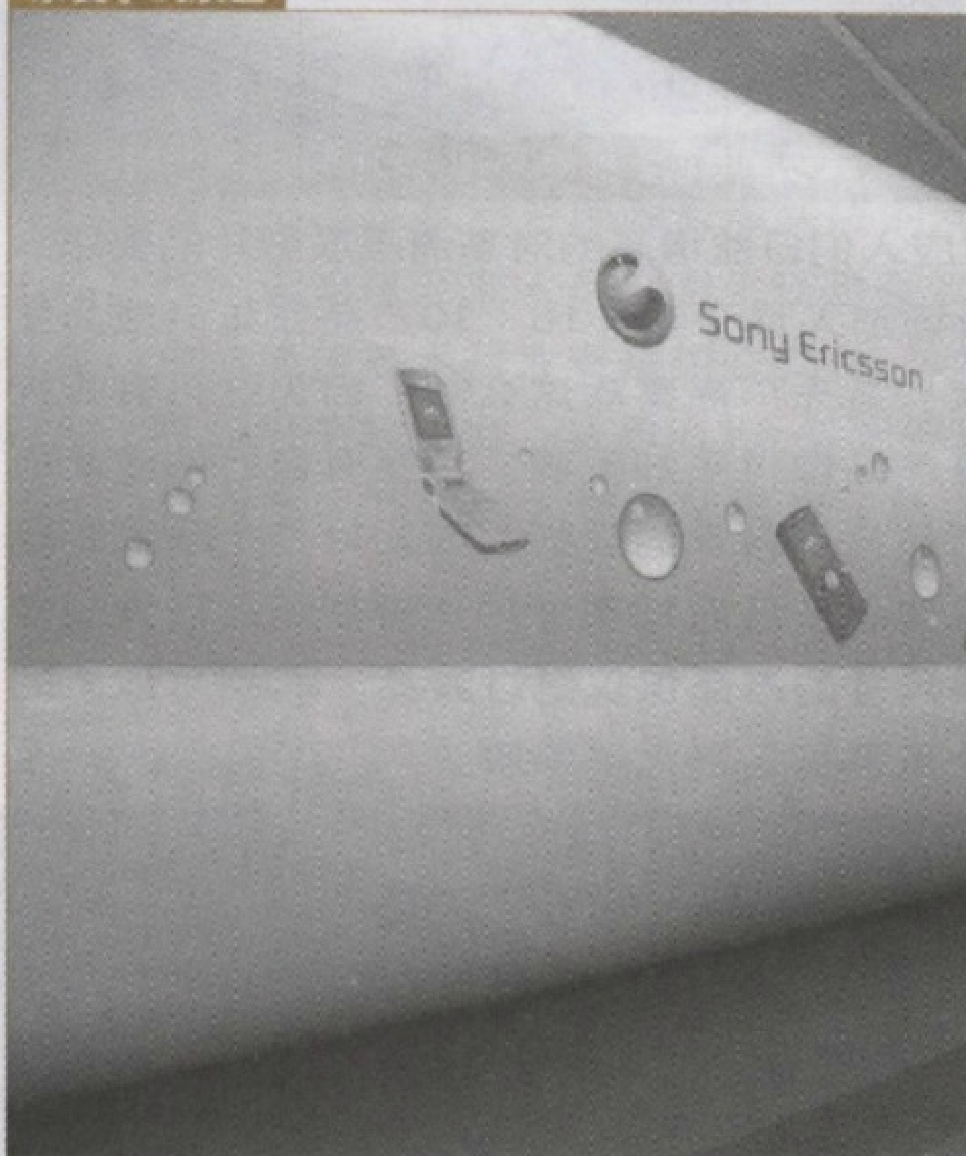


缺乏美女的CeBIT2006： 在看过同事对E3、东京电玩展等展会的报道后，事先被编辑电子土豆特别叮嘱过的记者也在CeBIT会场中极力寻找美女，以便为报道增加几分亮色。可结果让人比较失望，CeBIT并没有那么活泼，厂商们也没必要聘请那么多漂亮MM前来做秀，毕竟是电子产品嘛。那张和两个Ruby MM的合影成了记者的珍藏品……唉，真是苦了记者这双脚了，为寻找MM差点起了水泡……


NOKIA展示的多种新款手机

些地方有着本质的不同。多媒体应用类手机主要以自身的多媒体应用优势为买点，如可变换角度的大屏幕方便用户玩游戏及观赏电视节目；拥有超大内存的产品完全成为个人用户的媒体库，用户可随时调用音频和视频资料；内建百万乃至数百万像素摄像头，部分产品配有光学变焦功能，在一定程度上对传统低端数码相机形成了极大威胁。通讯技术类产品则主要发展通讯方面的新技术和新应用，从而实现Voice over IP、Video over IP等功能，用户可通过专用IP协议与对方进行网络聊天甚至发送视频，这完全得益于3G平台所提供的带宽便利。各大厂商如诺基亚、摩托罗拉、索尼爱立信、三星、LG、明基西门子（BenQ Siemens）基本都有上述两种机型出台，而其中最令人关注的则是三星的WiMAX技术。

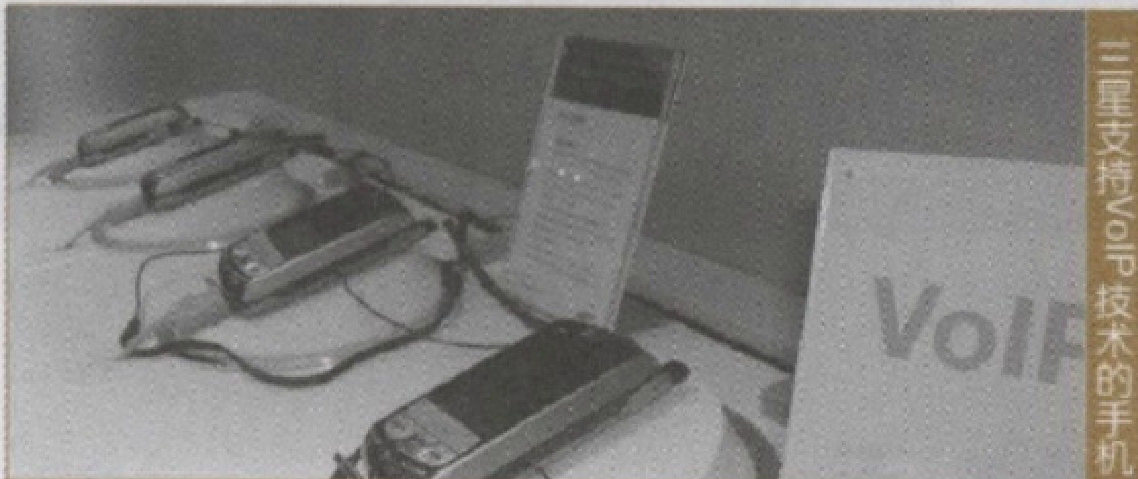

索爱新款W590i 3G手机，支持随身听功能，内建4GB闪存，提供2.6英寸262k色屏幕，USB 2.0接口



索爱手机展区


索爱展区的MM


索爱W600i，内建256MB内存，提供立体声输出，130万像素自动对焦摄像头



三星支持VoIP技术的手机

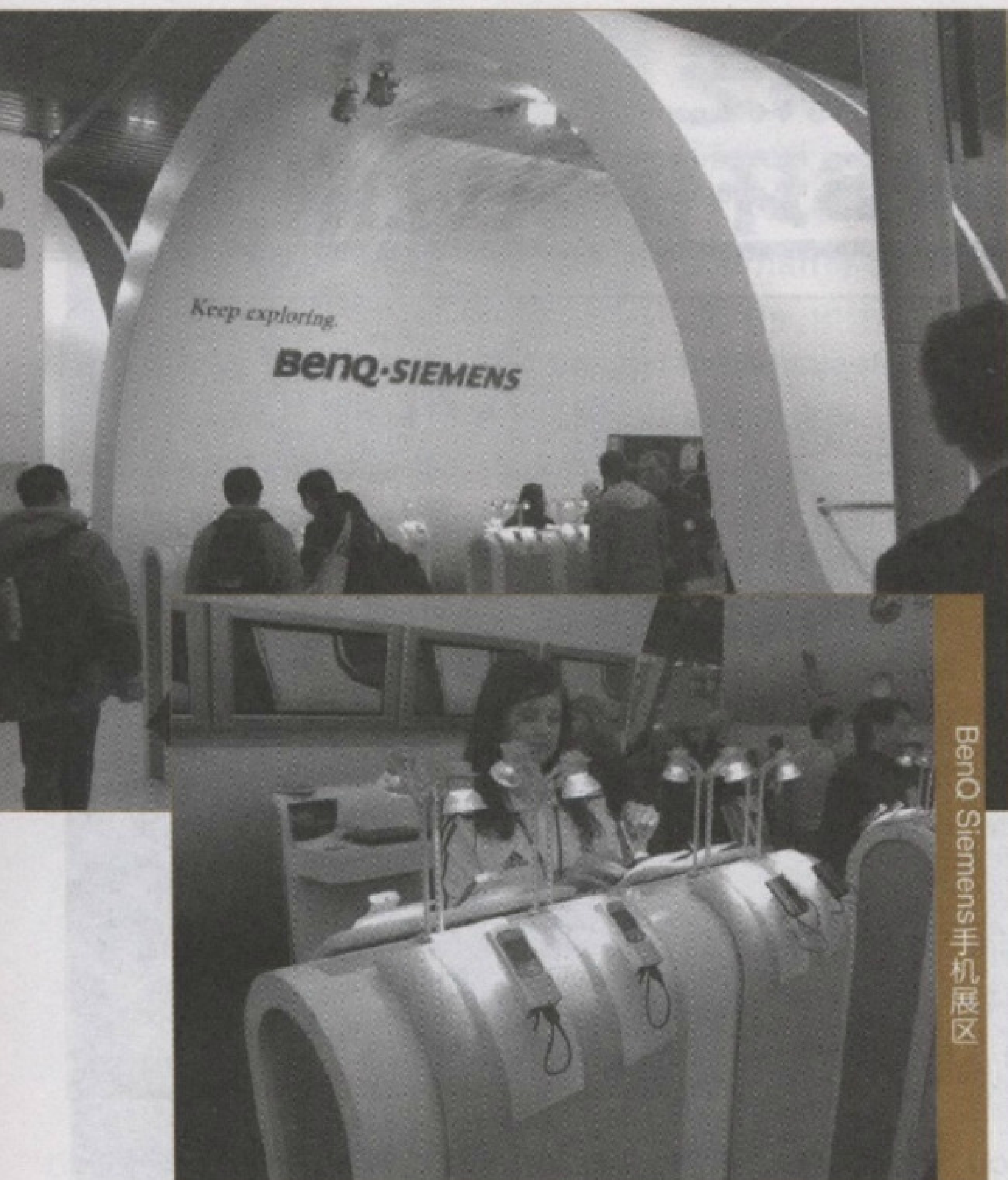
认识VoIP

VoIP又称IP电话或IP网络电话，是Voice Over IP的缩写，它通过对语音信号进行编码数字化、压缩处理成压缩帧，然后转换为IP数据包在IP网络上进行传输，从而达到了在IP网络上进行语音通信的目的。IP电话极大地提高了网络带宽的利用率，大大降低了通信费用，它的广泛应用也促进了宽带多媒体应用的发展。

VoIP最大的优势是能广泛采用Internet和全球IP互联的环境，提供比传统业务更多更好的服务。它可在IP网络上便宜地传送语音、传真、视频和数据，如实现统一消息、虚拟电话、虚拟语音/传真邮箱、查号业务、Internet呼叫中心、Internet呼叫管理、电视会议、电子商务、传真存储转发和各种信息的存储转发等。VoIP技术有两大发展方向，一是遵循国际电联H.323标准，二是遵循IETF的SIP协议。



对拍照敏感的机箱厂商： 记者走访各大机箱厂商的展区时，在没有表明自己身份的情况下，拍照是绝对被禁止的，这种情况主要出现在我国内地厂商的展区中。在说明身份和来意后，工作人员无可奈何地说：“我们也不想这样，目前厂商之间的竞争日趋激烈，机箱的外观设计经常遭到抄袭，特别是某些小厂。因此我们非常小心，见到中国人拍照都要先制止……”要说绝对防止是不可能的，记者只能希望各厂商对自己产品的设计加大力度，努力创造自己的公司/产品文化，虽然做起来很难，但将来的收获肯定比剽窃所能得到的多得多，质量、信誉、创新精神必然会在用户中树立良好的口碑，这些无形资产是无价的。



BenQ Siemens手机展区

三星WiMAX技术

Mobile WiMAX技术从去年起就得到了前所未有的关注。目前加入WiMAX论坛的成员已从一年前不足100个猛增到300多个。三星WiMAX产品基于IEEE 802.16e无线标准，并将遵循WiMAX论坛要求。2005年9月份，与Sprint Nextel签署协议，三星电子将为Sprint Nextel提供测试用的系统设备和终端。三星同时还和6家海外运营商商谈提供Mobile WiMAX的测试设备和终端，包括亚洲、欧洲和美洲的一些主要运营商都开始对其产品进行测试。目前三星已完成系统设备和终端产品的研发，2007年第二季度Mobile WiMAX将在韩国商用，到2008年完成全境覆盖。三星提供点到点的解决方案，通过IMS核心网产品可提供VoIP、Video Telephony和PTA（Push-To-All）等业务。


展会中播放着丽台的“老爷车”

其他数码产品——酷炫外观仍是主要发展路线

DC（数码相机）、DV（数码摄像机）、MP3播放器、MP4播放器等方面的新产品在本次展会上并不缺乏，但它们似乎并没有太多亮点。在没有专业级产品支撑的环境下，诸多消费级DC多在推广自身小巧、美观、大屏、宽屏等优点，更突出了其与专业单反产品的区别。DV的体积也在变小，不过在储存介质从卡带向2.5英寸DVD刻录盘片进化后，它还能变得比盘片更小吗？MP3/MP4播放器是现在年轻人展示个性、青春与活力的重要产品，其外观千姿百态，我们已司空见惯，只希望各厂商在突出产品外观的同时，不要在音质、画质和易用性等方面有所缩水，美观且实用的产品才是真正深得人心的。

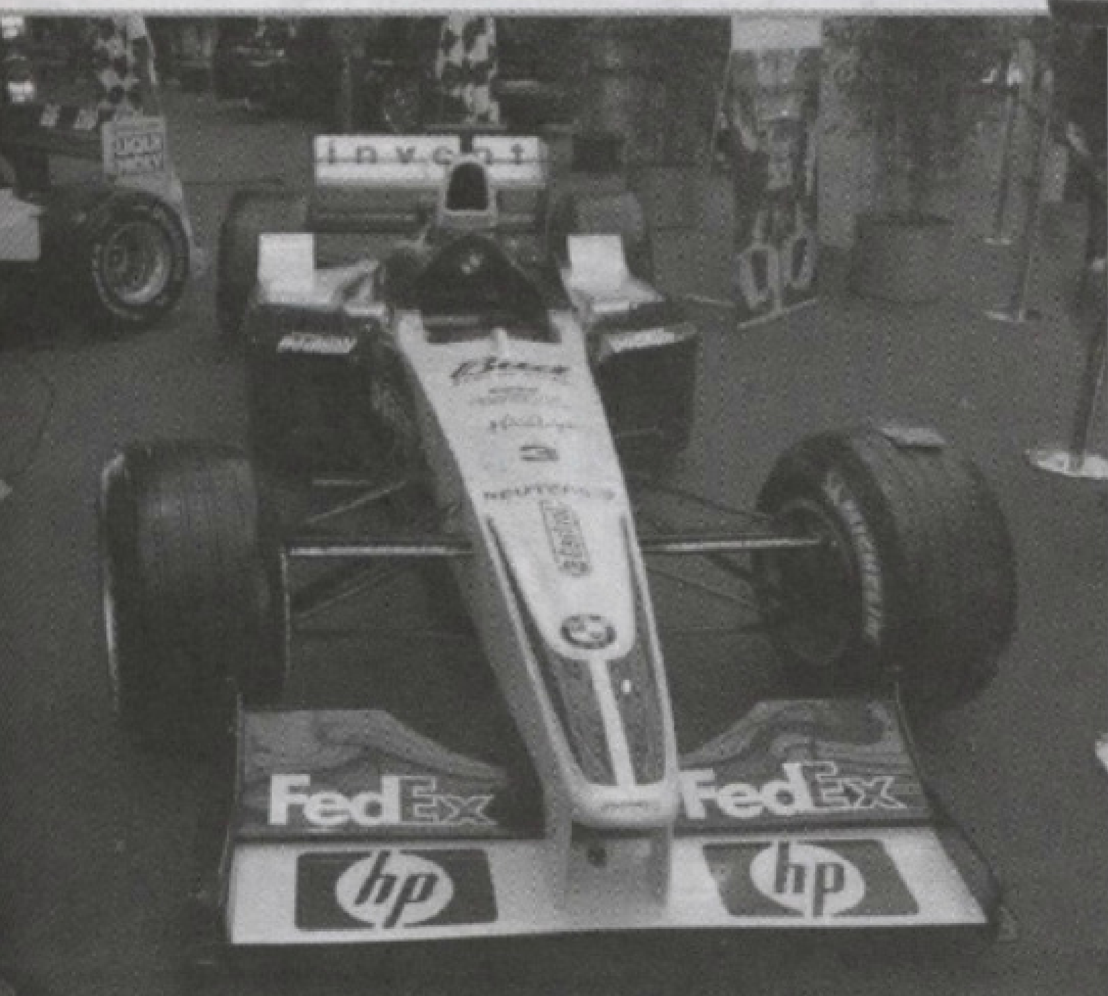
M-CODY的几款女性主题的MP3播放器





动感外形的iRiver T10 MP3播放器

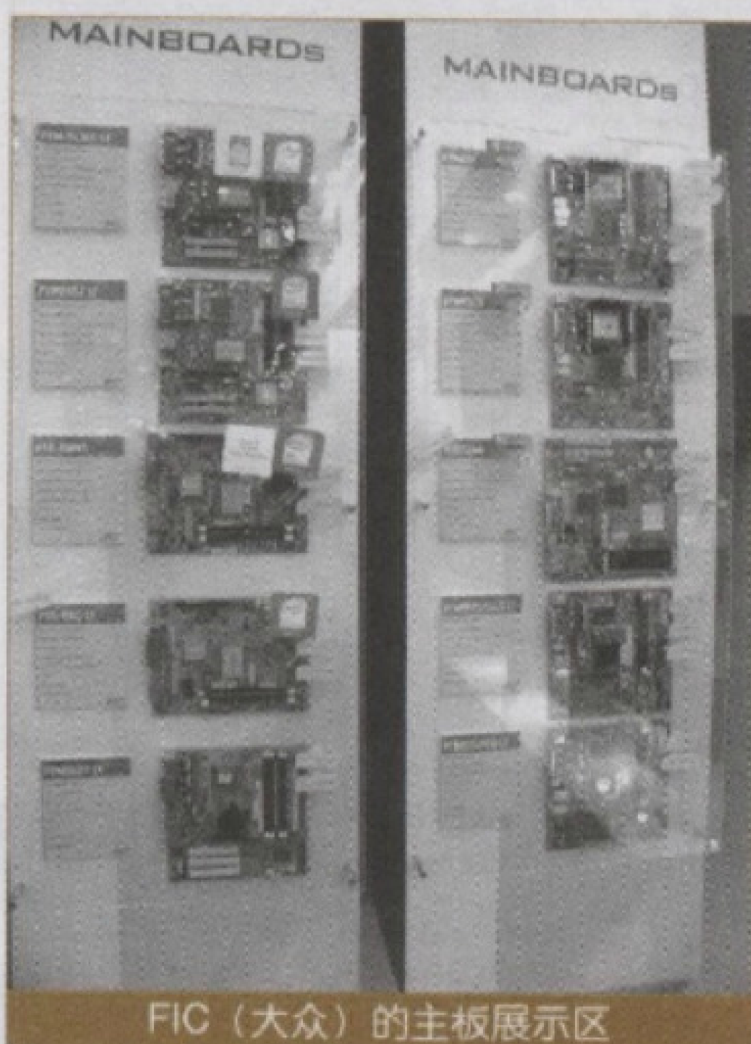

集成音箱的便携式数字音乐播放器



F1赛车也开进了CeBIT会场


BenQ超薄DC解剖展示

传统电脑及配件的看点相对缺乏
——RoHS环保认证唱主角


FIC（大众）的主板展示区

RoHS法令

针对电子行业发布的RoHS（Restriction of Hazardous Substances）环保法令是由欧盟制订的一项强制性标准，明确规定在电子产品中限制使用镉、六价铬、铅、汞、PBB（多溴联苯）和PBDE（多溴二苯醚）等材料。该法令将于2006年7月1日生效，所有在欧盟生产或销往欧盟的电子产品，都必须符合RoHS标准。

欧洲新近出台的RoHS环保认证要求各种电子产品中不能含有汞、铅及其他几种有害物质。参加CeBIT的厂商都知道，拿出通过RoHS认证的产品更有说服力。


富士康的4路nForce4 SLI系统演示

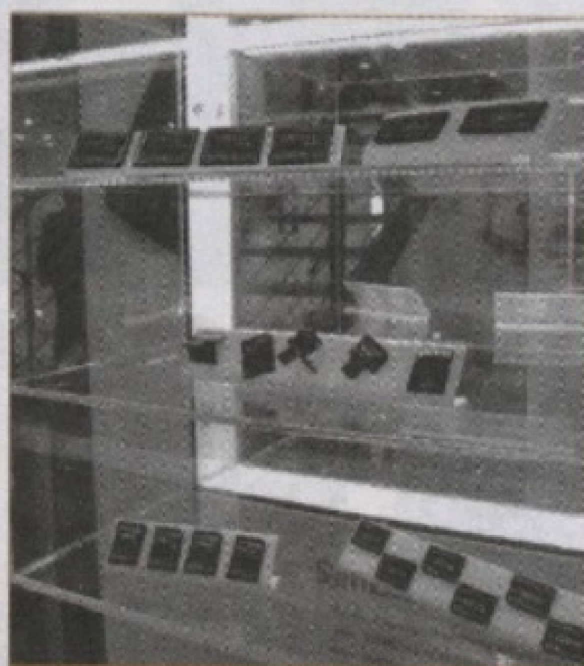
也许是芯片领域发展的速度太快，CPU、GPU、芯片组等硬件的发展早就有摆脱摩尔定律约束的倾向。就现状来看，双核心技术将是今年的主要发展方向，它将在年内成为市场主流，相对与之搭配的芯片组也会进一步完善。


NVIDIA展区

GeForce 7800和RADEON 1900系列显示芯片刚面世不久，尚未完全发挥其自身的全部潜力，因此在本届CeBIT展会上，各大厂商的显卡产品主要围绕着这两大高端显示芯片向观众展示。


ATI的Ruby MM外形

受CPU和主板平台的制约，DDR内存依然是主角之一，与DDR2内存唱对台戏。Kingmax、金邦、宇瞻、威刚等厂商的展品主要从功能下工夫，如智能散热内存等，各种各样的炫酷散热片都被安装在内存条上，使原本外观枯燥的内存也成为了艺术品。


SanDisk展出的多种规格大容量储存卡

传统3.5英寸的台式机硬盘最近没有什么出众表现，各大硬盘厂商如希捷、迈拓等都淡出展会。Transcend、SanDisk等厂商推出的基于闪存的新款微存储产品受到了广泛关注，看来闪存在未来几年中将对



就怕老外开口说中文：“您好，有什么需要帮助的吗？”在我们看来，这句话再平常不过，可在你稍不留神的情况下，一个金发碧眼的哥们突然冒出这么一句，你也许会愣住的。记者在展会穿梭的3天里遇到了无数次这样的情况，后来也见怪不怪了，甚至不等人家开口，直接用中文开练，当然也有很多听不懂的，但这已足以让记者自豪。中国的国际影响力在近几年提高了不少，特别是在IT领域，从本次参展的中国内地厂商的数量就可明显体现出来。中文是目前世界上的热门语言，外国人对于学中文有很大兴趣。因此也在这里提醒各位，出国游玩时，某些话在某些场合可不能轻易说哦，说不定旁边就有能听得懂中文的人……





蓝光播放器仍然是展会的关注点之一，但不知究竟何时能飞入寻常百姓家

传统磁存储发起强力挑战。

普通的光驱展品并不惹眼，而家电类光储设备则是数字家庭解决方案中不可缺少的一员，蓝光光盘播放机、DVD录像机等产品吸引了大量参观者。

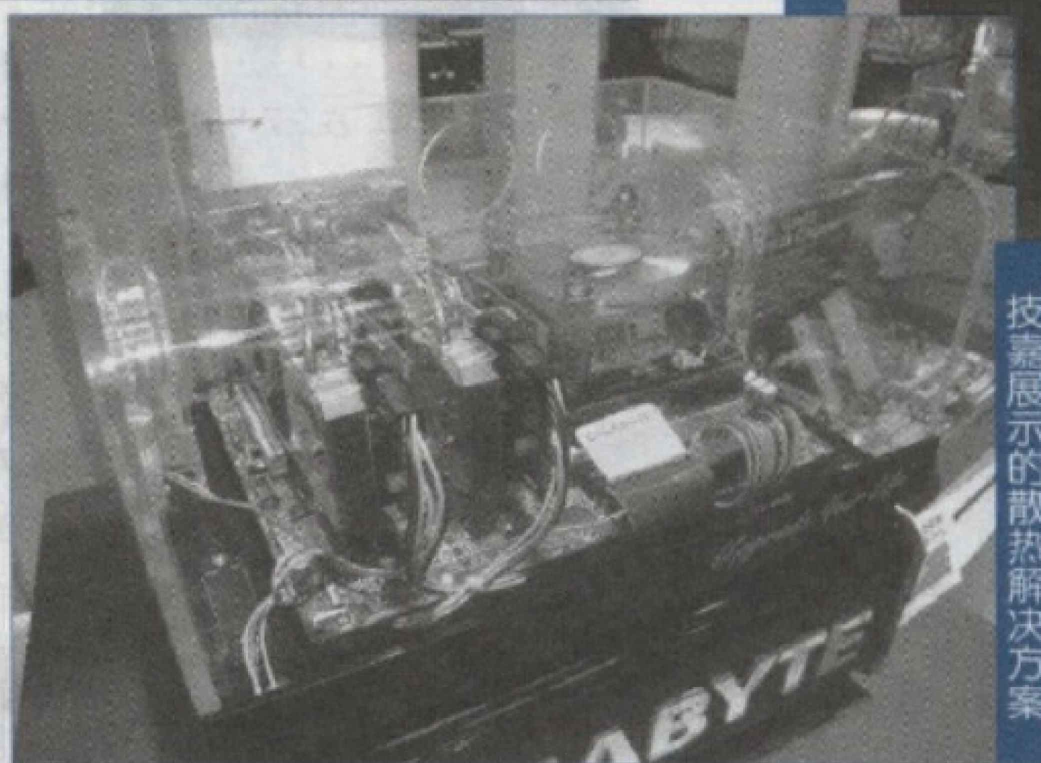
散热器、机箱方面依然花样多多，Coolermaster、ThermalTake（Tt）、Zalman等著名厂商的展台总是被围得水泄不通。各种各样夸张的散热风扇、主题鲜明的机箱MOD建成了DIY爱好者的天堂。Zalman的某位产品经理介绍说："我们产品外形美观且散热效果出众，在风冷散热器还有一定生命力时，我们会投入最大的精力美化它；在水冷方面我们也有近乎完美的产品，全新无噪声、抗腐蚀的液冷设备将成为DIY发烧友的首选。"



华硕的机箱和散热器产品，不知道何时能在中国内地市场见到

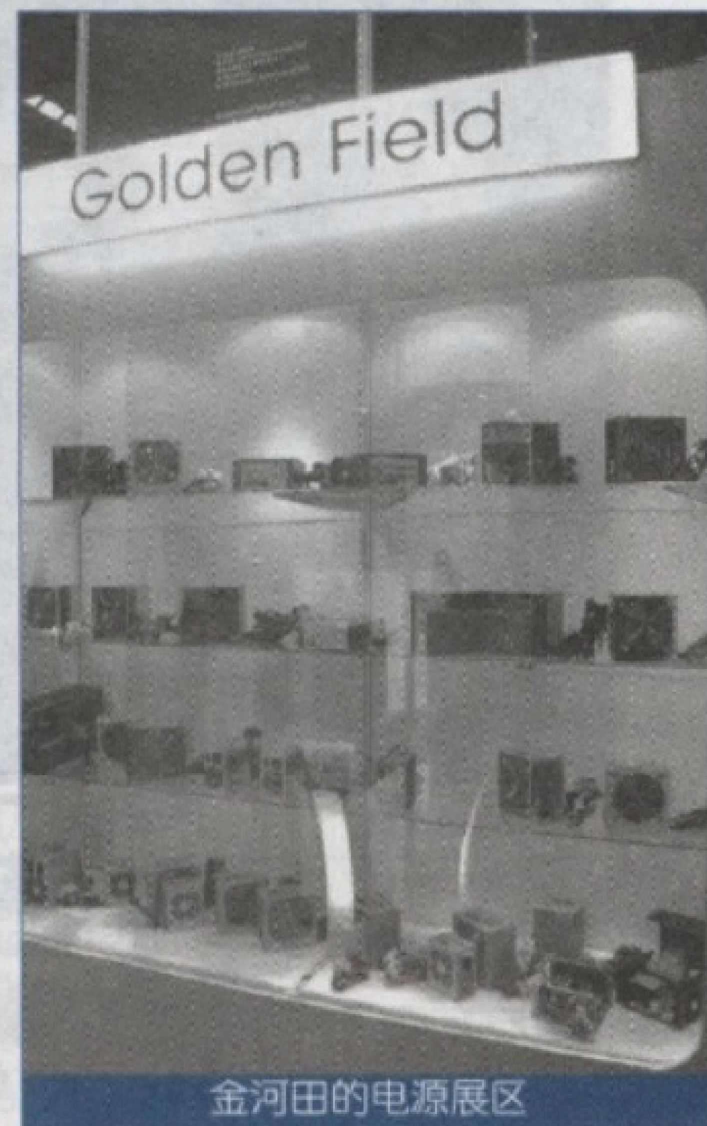


Zalman的新型无噪声、抗腐蚀的液冷散热器



技嘉展示的散热解决方案

就目前来看，电源的重要性已与前几年不可同日而语，研制一款安静、稳定、安全且拥有大功率的电源是要费一番工夫的。我国著名电源厂商航嘉、多彩、金河田等都展出了自己引以为傲的产品，特别是航嘉支持RoHS规范的产品线已建成待命，可为欧洲地区稳定地输送货源。参展的航嘉总经理刘茂起则表示，在欧洲推广通过RoHS认证的产品是今年电源方面发展的第一步；而在今年年中我国出台新环保标准后，通过该标准的产品也会在第一时间与国内用户见面，这是航嘉公司电源业务发展的第二步。



金河田的电源展区



航嘉展区

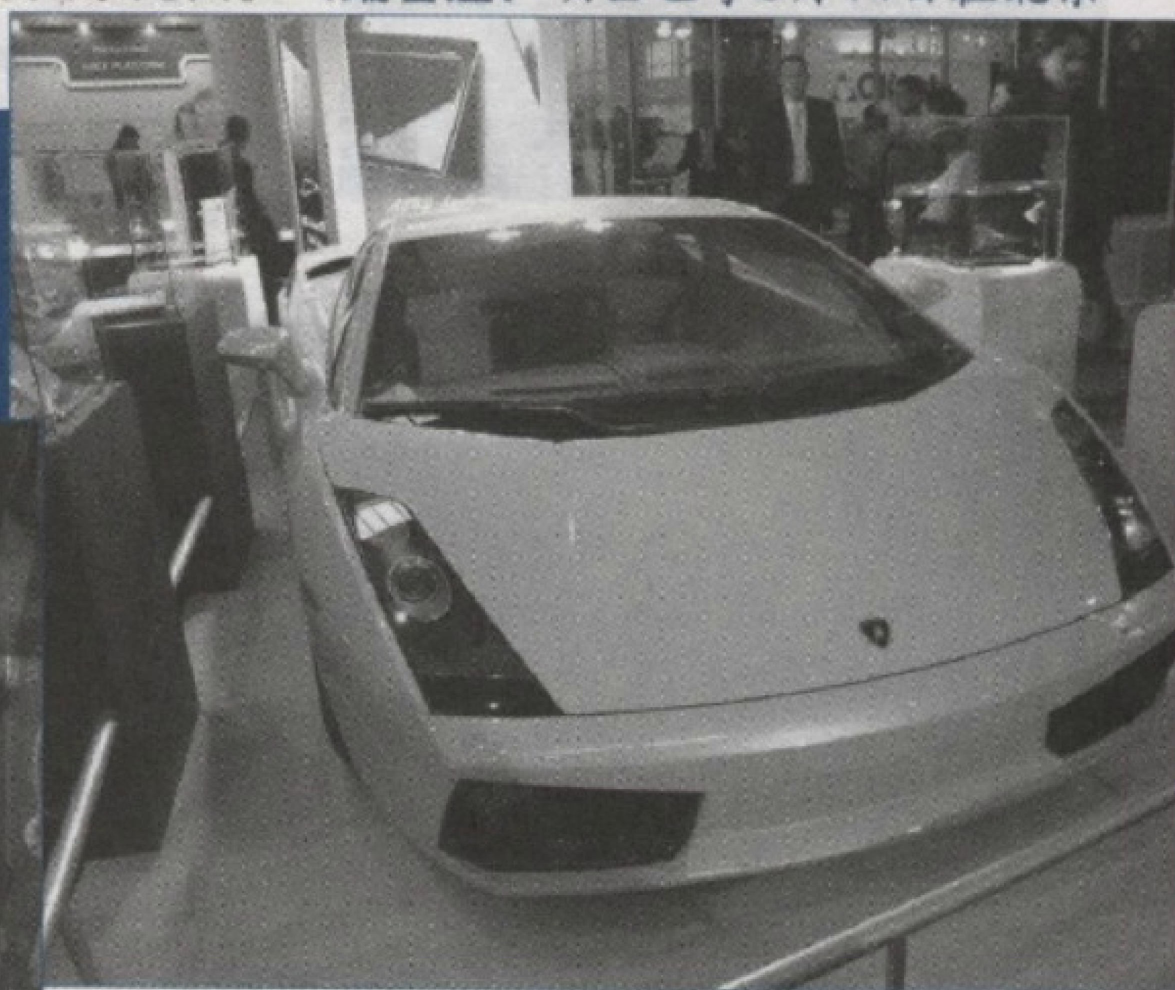


自迅驰技术诞生以来，笔记本电脑在性能上就已威胁到了台式机。如今迅驰技术已发展到第三代，Napa平台已在不久前和我们见面，拥有双核心处理器、双通道DDR2内存及PCI-E总线的Napa笔记本电脑，在整体性能方面的表现不会让我们有任何怀疑。而本次展会上展出的笔记本产品则多在外观上作文章。华硕欧洲公司的一位负责人谈到华硕笔记本电脑的设计时充满自豪，在他眼里，华硕阵容庞大的设计师团队是无可匹敌的。明基BenQ的一位市场人员则认为自家的产品自诞生起在外观上就已非常优秀，在继续改良外观设计的同时，加大对产品功能的开发是明基目前的首要工作，一些外形美观、功能强大且能堪称是移动影院的产品将与大家见面。（**编者注**：明基已于3月14日在北京发布了其首款支持数字电视的笔记本电脑。）



微星的笔记本展台，外壳是仿木纹的

华硕皮革表面的笔记本电脑，棕色、粉色等颜色深得MM喜爱



华硕的“兰博基尼”主题笔记本电脑，而旁边还有一辆真正的兰博基尼跑车，这款车是否让你想起来某款著名竞速游戏的封面？

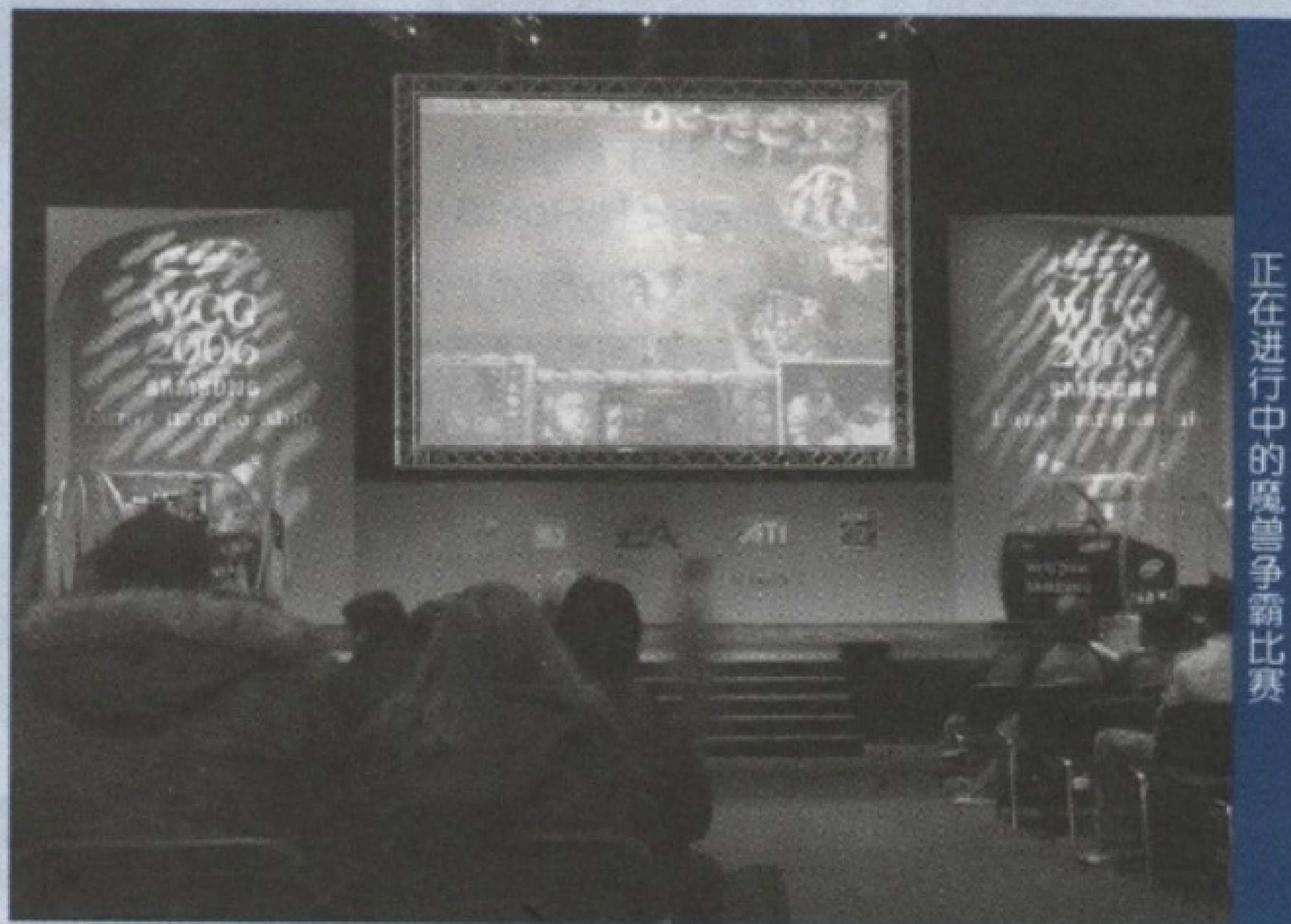


BenQ的笔记本电脑展台



CeBIT2006中的WCG欧洲区冠军赛

在27号数字体验馆，我们不仅能看到各大游戏相关产品厂商的展台，还有供参观者休闲的游戏娱乐区，伴有激情解说且灯光华丽的WCG欧洲区冠军赛分会场尽管只在该场馆的一角，仍吸引了无数经过此地的观众。和正式大赛一样，WCG欧洲区冠军赛拥有完整的赛程、多项竞技游戏项目及来自欧洲各国的顶尖高手。记者路过时，当天的FIFA、CS等项目比赛已结束，正在进行的是来自欧洲的两位《魔兽争霸》高手之间的较量。虽然记者的时间相当紧张，但还是忙里偷闲坐下观看了两位暗夜高手的对决。



正在进行中的魔兽争霸比赛

经济、一体化、环保
——CeBIT2006中需要记住的关键词

尽管有3天时间参观CeBIT2006会场，但远远不够，从ICT场馆到商务应用馆，再从通讯馆到数字体验馆，有些看得很仔细，也有多数展区仅是粗略地一扫而过。这些时间无法让记者对每个行业的报道都能面面俱到，但至少我们能总结出“经济、一体化、环保”这几个具有代表性的词。这些词在文中已被多次提到。当然，它们不仅与IT业有关，更不止和本届CeBIT有关，它们和世界上的任何行业都有着紧密的联系。2006年，让我们牢记这几个关键词，它们或许会让我们的生活越来越美好。P

市场动态

笔记本电脑

目前的笔记本电脑市场是越来越有看头了，一方面由于Sonoma笔记本近乎疯狂的降价，另一方面则是Napa笔记本以十分快捷的速度开始大规模铺货。依照目前的情况来看，购买一台Napa笔记本也不错。

CPU

在最近一个月中，CPU市场有较明显的降幅。AMD很多产品价格在经过较大幅度下调后，近几天出现了触底反弹，个别型号小幅上调。同AMD相比，Intel产品降幅比较分散，低端产品价格调整少。

内存

本月的内存价格变化并不是很大，中旬时笔记本电脑内存价格曾一度上扬，但近期逐渐回落。由于DDR2内存的逐步普及，需求量明显上升，价格也随之水涨船高。不过相信随着各大厂商DDR2内存产能的增加，这种局面不会维持很久。

硬盘

本月硬盘市场还是一如既往，整体稳定小幅下调。2.5英寸硬盘本月价格大幅下降，日立5400r/m 80GB的价格降到了640元，而5400r/m 100GB的产品价格则跌到了1040元。

主板

Intel平台方面945主板逐渐成为主流，目前多数二线厂家已把旗下的945PL产品降到650元。AMD平台方面动作比较小，估计今后一个月内AMD平台主板可能会有50元左右的降幅。

显卡

NVIDIA GeForce 7系列显卡陆续推出，7300GS从最初的599元降到了目前的499元。低端市场中，由于目前ATI手中没有好的棋子，只有启用X550来对抗7300GS，目前多数一线大厂的X550已经降到499元。

显示器

液晶显示器依然是最红火的，本月三星领头的19英寸液晶已降到2500元以下，一些大厂也随之跟进。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	IBM	Z60t 2512A22	15 999
	惠普	NC4200/DV1381	9900/6800
	东芝	M100	14 999
	索尼	VGN-SZ13C	15 988
	富士通	C1321	8600
	Acer	Aspire 4204WLCi	9999
	华硕	A65S31Kt-DR	8999
	联想	旭日125A/天逸F20D	8500/11 800
CPU	Pentium 4	2.4B/2.8B（478针脚/散装）	900/1200
	Pentium 4	2.8E（散装）/531（散装）	1210/1360
	AMD Sempron 64（754针脚/盒装）	2600+/2800+/3000+	565/625/700
	AMD Athlon 64（939针脚/盒装）	4400+	3800
内存	现代	DDR400 256MB/512MB	150/285
	Kingmax	DDR400 256MB/512MB	200/380
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	170/320
	金士顿	DDR400 256MB/512MB/1GB	180/330/695
硬盘	迈拓 金钻9代（3年质保/盒装）	80GB/160GB	420/615
	西部数据	800BB/800JD/1200BB	305/520
	希捷 酷鱼	80GB/120GB/160GB	405/520/555
	日立 笔记本硬盘（5400RPM）	60GB/80GB/100GB	640/770/1040
主板	华硕	P5LD2/P5ND2-SLI/A8V-E SE/K8N	1135/1025/780/620
	微星	945P Neo2-F/915PL Neo-V/K8N Neo4-F	940/690/730
	技嘉	GA-8I915P Duo 2.0/GA-8IPE775-G	830/680
	升技	AL8-V/GD8/AV8/KV8PRO	1280/745/640/549
	精英	RC410L 800-M2/NF4-A939	690/790
	七彩虹	C.915PL-L/C.865PE-L 白银战士Ver2.2	590/490
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915PT/945PL/NF4A/RS480S	630/690/580/490
	华擎	775Dual-915GL/939SLI-eSATA2	590/545
	磐正	EP-9NPA+SLI/EP-9NDA3J	1260/680
	Unika	UNF4SLI/UNF4X	739/499
显卡	华硕	EAX700Silencer/2DTV/256M	1075
	微星	RX9550-TD256修罗王/FX5200-TD128超值版	550/460
	XFX（讯景）	6800GS/啸天狼6800	1880/2700
	丽台	PX7900GT超频版/A7600GT	3120/1650
	艾尔莎	影雷者660GT-X/GeForce6600LE旗舰版	1150/750
	七彩虹	X550CF黄金版/镭风X1600XT-GD3 UP 烈焰战神 256MB	520/1190
	蓝宝石	X700 128MB黄金版/X700 128MB白金版	880/790
	昂达	雷霆X550/雷霆X550XT白金版	499/580
	影驰（GALAXY）	GeForce 6800 XT/GeForce 6600 GE	970/870
	双敏	速配7528S/火旋风Power 9528XT智能版	335/585
显示器	飞利浦	107H6/107S6/109B6/109F5	890/870/1320/1190
	飞利浦LCD	150S5/170S6/170C5/190V6	1600/1990/2100/2490
	明基	A770 PLUS/77G PLUS/A772 PLUS/992P	880/950/1130/1820
	明基LCD	FP537s/FP72G+/FP756-12ms/FP93V	1680/1999/2180/2599
	三星	788DF/793DF/794MB/997DF	880/920/970/1320
	三星LCD	153V/G17E/173s/911N	1800/1999/2020/2460
	优派	A71fSB/E72f+SG/E72f+SB/G75f+SB	830/890/910/1050
	优派LCD	VA521/VA702(8ms)/VE710s(8ms)/VA912(8ms)	1760/1920/1999/2450

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期：2006年3月22日。P

问题交流

编者按：现在的电脑配件越来越多，电源的负载越来越重，电源功率不足会导致电脑运行不稳定，提醒大家关注一下自己的电源，不要让它成为安全使用电脑的隐患。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者　天空问：我的笔记本电脑使用**M7（ATI Mobility 7500）**显示芯片，8MB独立显存，速度还不错，跑"魔兽"特效全开在1024×768 32bit都可流畅运行，但它**只支持DirectX 7，现在很多流行的游戏都是支持DirectX 8的游戏，无法玩，请问有办法解决吗？**另外我看到华硕有一款笔记本电脑使用Mobility RADEON 9700显卡，请问其性能如何？

答：你可试一款号称能模拟DirectX 8的软件——3d-analyze。这款软件的基本原理是骗过游戏使其识别你的显卡为你所设定的型号，并对需要硬件加速的部分进行软件模拟，当然前提是CPU要够强劲。这样的话，你想有多好的效果是不现实的，但部分需要DirectX 8的游戏用此法是可勉强运行的。

ATI R300平台的Mobility RADEON 9700显卡能完全支持DirectX 9，可达到台式机上中端9600的水平，基本能玩目前所有游戏。

四川　龚胜

读者　粉碎者问：我打算买一台**笔记本电脑来玩3D游戏**，请问至少需要什么档次的显卡？在显卡选择上还应注意什么问题呢？

答：笔记本电脑如果使用M9等级以上的独立显卡就基本可胜任市面上80%的主流游戏了。和选择台式机显卡一样，虽然显示核心规格相同，但也会搭配各种不同的显存规格，如M11就有搭配32MB 64bit到128MB 128bit版显存规格的，它们的游戏性能相差很大，因此大家在选购时一定要注意显存的规格。

在这里我要提醒大家一下，用本本来玩游戏并不是明智的选择，最高档次的本本也不能让你很好地享受游戏，因为除了显卡、CPU性能，笔记本电脑的液晶显示屏、声卡等部件也存在先天不足。现在，像液晶显示器的响应时间主流基本上都跨越了8ms门槛，玩游戏没什么问题了，但笔记本LCD响应时间基本上还在40ms的水平上，玩激烈的3D游戏，无法获得较好的效果。喜欢玩游戏的朋友还是老老实实地配台式机，不要打笔记本的主意了。

四川　龚胜

读者　字符问：最近打算买一台索爱的W550C手机，看到介绍说，其带有**"RDS"收音功能**。请问"RDS"收音功能的具体含义是什么呢？

答：所谓"RDS"是英国BBC广播公司开发的一种特殊无线电广播，即"无线数据广播系统"(Radio Data System)，它是在调频广播发射信号中利用副载波把电台名称、节目类型、节目内容及其他信息以数字形式发送出去。通过具有RDS功能的调谐器就可识别这些数字信号，并作相应处理。RDS广播精髓在于其AF和TA功能。AF即自动频率调整，当信号低于某个水平时，AF功能会自动搜索当前电台的其他发射频率。RDS收音系统还独有"交通信息"功能，若有紧急事件，电台就会发送特殊信息，令收音机强行播放。另外还有时间基准发射、自动调准收音机时间等功能。RDS在汽车、手机等移动设备上使用很方便，可惜目前国内还没有支持RDS的电台，不能不说很遗憾。

四川　龚胜

读者　magmin问：我买了台二手的柯达DC4800数码相机，感觉曝光有些不准，经询问商家说，需要升级固件，**我想请问一下数码相机Firmware升级方法是怎样的？**如果升级失败的话，该如何处理呢？

答：请下载通过存储卡升级的版本后把它直接放到存储卡的SYSTEM目录下面，若卡上没有此目录，则需要建立。然后打开数码相机，在功能菜单中选择"升级UPGRADE NOW"，升级过程大概需要1分钟，升级完毕后相机会自动关闭，重新开机就是升级后的固化程序在控制相机了。

升级任何设备的固化程序都有一定风险，升级过程中不能掉电及意外中断。一旦升级失败，后果比较严重。不过，对柯达数码相机进行固件升级时意外失败，我们首先可按其公司提供如下建议进行操作：取出电池，保持断电2小时以上，再按下电源开关并保持20秒（以上操作将使固件程序复位），重新装上电池，看是否工作。如果相机无法正常使用，但重新和计算机连接仍能成功，那么重新进行升级操作就有可能被恢复，有时更换一张CF卡也能使相机恢复正常。如果经过以上处理仍然无效，则需要找厂家的维修部门处理了。

四川　龚胜

客座专家 龚胜 苏旅

读者 Midi问：我最近发现Windows的状态栏下，输入法条没有了，怎么回事？还有，为什么我的Windows不能像以前那样设置刷新率，怎样设置好呢？

答：由于Windows及其他第三方输入法软件（如紫光拼音）自身的一些问题，"输入法托盘"有时会出现丢失的情况。解决的办法如下：对于Windows自带的输入法问题，第一是打开控制面板，选择"输入法"选项，再检查"启用任务栏上的指示器"的复选框，确保其被选中；第二是检查输入法是否全被删除，如果已删除，则需要添加至少一个输入法；第三是进入控制面板的"键盘"选项，查看"语言"标签，同时检查"启动任务栏上的指示器"的复选框是否被选中。对于紫光拼音等第三方软件输入法的问题，你可在文本输入的情况下，反复切换热键（如Ctrl+Shift）试试看，或者先卸载原有的输入法程序，再重新安装。

Windows不能设置显示器刷新率的原因很多。如果你的电脑是液晶显示器，那么就没必要设置刷新率了。如果显示器或显示卡等显示设备的驱动程序没有正确安装或被准确地识别出来，就会出现不能设置刷新率的问题。如果让Windows自行管理刷新率的话，用户自己则不能设置。如果用户使用的是普通CRT显示器，一般情况下刷新率最好设置在85Hz以上。

湖南 苏旅

读者 老寇问：怎么才能跳过**开机时自检**内存过程呢？每次开机都要自检，很烦！还有，我的电脑上网时经常不稳定，我怀疑是黑客的原因。能否推荐几个网络防火墙？

答：每次开机如果出现内存自检的现象，按下键盘左上角的Esc键即可跳过。当然你也可在主板的CMOS选项中设置，方法是电脑开机后在进入Windows前，按键盘方向键上面的Delete键即可进入CMOS设置画面。以目前市面上大多数主板采用的Award BIOS 6系列为例，进入后，选择"ADVANCE CMOS FEATURES"选项，再将"Quick Self Test"选项开启（Enable）即可，如果将其关闭（Disable），则内存自检将继续进行。

电脑上网不稳定的原因很多，可能跟硬件本身的质量有关，也可能跟Windows操作系统本身的状况有关。你可注意一下在不上网时，系统是否依然不稳定，如果不稳定，说明问题不一定跟上网有关。当然，你也可安装一些网络防火墙试试看，不过安装之前最好使用木马克星、卡巴斯基等杀毒软件对系统进行扫描查杀。现在网上有很多网络防火墙软件可下载。

湖南 苏旅

读者 莫妮问：我的电脑最近出现了麻烦，**在Windows中键盘不稳定，而且鼠标指针乱跑**，有时控制不了。怎么办？

答：该问题的出现可能有3个原因。第一，键盘和鼠标的硬件质量问题，你可试着将这些设备转移到另外一台电脑上使用，看看是否出现同样的故障。对于键盘来说，你看看键位是否摆放正常，没有出现卡壳的现象；而对于鼠标，特别是光电鼠标，则最好清洁一下其下方的光电发射孔（机械鼠标就看看滚轮），因为其内部如果沾染一些灰尘杂物的话，都会干扰鼠标正常工作的。第二就是检查硬件设备的驱动程序，可试着更新一下最新版的驱动。同时也注意使用键盘鼠标时的工作环境，使用鼠标时，建议鼠标垫选择底面颜色深且不光滑的产品。第三，注意查看一下主板的控制接口（如COM口、USB口）是否工作正常，电脑主板的总线外频最好采用制定的标准频率，否则有可能干扰系统外设的工作。如果你使用USB/PS2双接口鼠标，可试着换一下接口使用。最后，建议查杀一下电脑病毒，看看是否有助于解决问题，如有的恶作剧程序会导致用户的输入设备出现故障，如键盘输入字符混乱、鼠标指针乱跑乱动等。

湖南 苏旅

读者 导弹壳问：我电脑上（Windows XP系统）的JPG文件都不用ACDSee打开了，变成了用一个莫名其妙的程序打开，请问怎么修改回去？还有，我的显示卡是ATI 9550，请问有没有必要升级到最新的X1300系列？

答：一些程序在安装或使用时自行关联了一些包括JPG格式在内的图片文件，所以导致用户点击JPG文件时不用以前关联的程序（如ACDSee）打开，而是用新程序打开。解决的办法就是将被修改的关联程序改回去。首先，进入Windows XP的"控制面板"，然后打开"文件夹选项"并选择"文件类型"，接下来找到JPG格式文件的相关选项并点击"修改"，最后再选择正确的关联程序（如Windows自带的画图程序、ACDSee或Photoshop等）并确认就可以了。当然，你也可先执行ACDSee等程序，然后选择Tools菜单下的File Association选项，将JPG格式文件等项目选上，并确定文件关联即可。

RADEON X1300是ATI前段时间推出的显示卡，它基于全新R515核心，加入了对DirectX 9.0C、Shader Model 3.0、HDR+AA的全面支持，集成了最新视差闭合映射等技术，并且还支持最新的Avivo技术，包括支持H.264、HD硬件MPEG2加速、WMV9 HD加速等。如果你不要求电脑执行最新的3D游戏，那么我觉得是没有必要贸然升级的，ATI 9550实际上也是一块比较经典的高性价比显示卡，用来执行"极品飞车8""魔兽3"等游戏是足够了。同时，升级时你也要考虑主板是否带有对应的PCI-E接口，虽然说RADEON X1300也有一些厂家推出了AGP版本，但另外一些采用PCI-E接口的新显卡并不支持老的AGP接口主板，贸然购买，调换起来就比较麻烦了。

湖南 苏旅

2005年评刊 16期～24期

2005年16期～24期我最喜欢的栏目各期投票总结

16期		17期		18期		19期		20期		21期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
攻城略地	557	攻城略地	441	攻城略地	507	游戏剧场	430	攻城略地	424	攻城略地	589
问题交流	482	实用软件	437	实用软件	490	实用软件	426	实用软件	421	实用软件	561
应用心得	472	游戏剧场	422	应用心得	396	攻城略地	424	数字码头	420	应用心得	521
实用软件	435	新品初评	417	数字码头	385	TOP TEN	419	硬件评析	417	数字码头	517
硬件评析	421	硬件评析	415	硬件评析	384	数字码头	405	游戏剧场	414	硬件评析	492
游戏剧场	413	应用心得	408	极限竞技	381	硬件评析	398	新品初评	410	游戏剧场	477
前线地带	400	网络时代	397	网络时代	380	前线地带	393	极限竞技	400	极限竞技	461
新品初评	399	TOP TEN	396	在线争锋	379	极限竞技	391	专题企划	397	在线争锋	453
锋利的盾	394	在线争锋	392	TOP TEN	378	应用心得	389	应用心得	394	TOP TEN	442
TOP TEN	392	极限竞技	390	新品初评	377	在线争锋	387	专栏评述	389	网络时代	440
读编往来	389	数字码头	388	前线地带	370	专题企划	380	TOP TEN	385	专题企划	412
数字码头	384	问题交流	384	游戏剧场	368	读编往来	375	网络时代	382	新品初评	410
极限竞技	368	前线地带	382	问题交流	358	网络时代	364	锋利的盾	381	前线地带	407
网络时代	363	锋利的盾	379	读编往来	355	锋利的盾	359	读编往来	375	有字天书	402
在线争锋	321	专题企划	374	专题企划	353	问题交流	342	在线争锋	369	读编往来	396
有字天书	276	专栏评述	371	龙门茶社	352	专栏评述	337	问题交流	367	问题交流	380
专栏评述	273	读编往来	369	锋利的盾	351	有字天书	321	前线地带	366	要闻闪回	378
龙门茶社	248	有字天书	361	专栏评述	350	要闻闪回	317	龙门茶社	362	专栏评述	377
专题企划	225	要闻闪回	357	有字天书	343	晶合通讯	311	有字天书	359	锋利的盾	370
晶合通讯	195	晶合通讯	356	晶合通讯	339	新品初评	307	要闻闪回	343	晶合通讯	351
要闻闪回	186			要闻闪回	337			晶合通讯	338		

22期		23期		24期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
实用软件	585	攻城略地	404	实用软件	366
游戏剧场	558	游戏剧场	394	游戏剧场	365
攻城略地	550	TOP TEN	393	攻城略地	364
硬件评析	544	极限竞技	390	极限竞技	360
TOP TEN	532	实用软件	387	在线争锋	359
在线争锋	528	网络时代	385	硬件评析	354
极限竞技	522	硬件评析	382	新品初评	348
数字码头	520	在线争锋	381	数字码头	344
应用心得	518	专栏评述	378	应用心得	343
网络时代	513	新品初评	376	网络时代	340
专栏评述	506	前线地带	373	前线地带	339
问题交流	499	数字码头	370	专题企划	338
龙门茶社	497	专题企划	369	TOP TEN	336
前线地带	493	应用心得	367	锋利的盾	332
读编往来	487	锋利的盾	363	有字天书	329
有字天书	485	读编往来	359	专栏评述	327
锋利的盾	473	问题交流	354	读编往来	327
专题企划	462	有字天书	344	问题交流	326
晶合通讯	460	要闻闪回	341	龙门茶社	326
要闻闪回	447	晶合通讯	337	要闻闪回	325
新品初评	414			晶合通讯	319

往期精彩，不容错过

林晓：排名在每期“我最喜欢的文章”前三位的文章当然不错，其实每期杂志都有很多出色的文章，不可遗漏的精彩。







16期

光荣的电脑战略游戏素以内容丰富，指令繁复名传四方，第12代的《信长之野望》更是令人眼花缭乱。

《信长之野望——革新》重点攻略（140页）

17期

《魔兽世界》和《星际争霸》，都是游戏小说的绝好题材，但能把这两个游戏串在一起写故事的，这篇小说还是头一份。

千古风流人物（上）（190页）

18期

记录下北京高温中惊心动魄的竞技场景，激情沸扬的现场铺垫着不久后夺取总决赛冠军的兴奋。

剑指新加坡——2005 WCG中国总决赛现场报道（171页）



19期

SLI这种显卡增强技术，高端玩家的梦想；多芯片并行处理技术，其实你也可以尝试。

实战SLI——SLI系统剖析与中档SLI系统安装、测试（77页）



20期

从卖家角度讲述二手手机种种内幕，给消费者提个醒。

买的没有卖的精——二手手机市场中的"改版"故事（40页）

2005年16期～24期我最喜欢的文章各期投票总结

	页码	文章名称	作者	得票
16期	82	64位与大屏液晶的时代 ——品牌家用电脑横向评测2005	小虫、别理我、狂暴鸭、答笛、魔之左手	390
	114	走到底——目标软件的游戏10年	冰河	347
	185	哈罗，外星人	龙神将	312
17期	48	四不像还是啥都像？ ——Windows Vista Beta 1预览及憧憬	GZ	461
	89	献给学生族——如何选择第一台笔记本	程鸿	449
	161	木桶镇暑假爱心七日游——阿猫阿狗2	天使归来	440
18期	142	幻想三国志贰	冰河	357
	48	打造安全的系统平台——WinXP安全指南	GZ	351
	36	穷学生——新学期低价数码攻略龙猫	壹分	338
19期	106	成年人的网络游戏 ——一次关于网游与家庭的探讨	Littlewing	269
	182	没有月亮的森林（上）	苍茫	245
	42	朝花夕拾——热门中文相册软件评比	Mu、狂暴鸭	234
20期	114	立足尖端放眼未来——东京电玩展2005现场报道	北四环组	376
	33	灰烬——电子竞技选手的退役绝境	冰河	367
	190	没有月亮的森林（下）	苍茫	342
21期	118	我们，就是社会——谈网络游戏中的公会	Littlewing	422
	87	再战中低端 ——千元以下PCI-E与AGP显卡游戏性能评测	魔之左手、电子土豆	409
	143	美少女梦工场4	水寒	387
22期	26	告诉你一个真网吧	金德输	417
	82	卖拐卖车卖担架，全靠张嘴说瞎话！ ——电脑卖场JS忽悠大全	老莱	374
	44	解铃还须系铃人——影音解码器完全攻略	GZ	335
23期	29	联想，别让我们想歪了？	龙猫	269
	178	熊猫显威——MISS力克FOV	Soz电子竞技俱乐部	245
	130	武侠游戏的由生到死	司马XX	220
24期	116	中国人的天空 ——2005WCG新加坡总决赛现场报道	冰河、Sir William	237
	179	决杀！——豪放的三英雄	冰河	224
	51	微软在玩火？ ——Microsoft Office 12 beta试用报告	烟波	209

评刊报表见每期杂志中所夹的读者回函卡，每期将从寄回杂志的回函卡中抽取10名幸运读者，2005年16～24期评刊幸运读者名单见第9页"大众礼物"









24期

如果收到这个晚会的入场券，你会参加吗？来吧，晚会真的非常有趣。

想玩就玩——2005年鹰头马游戏颁奖晚会（136页）

23期

谁都不愿让自己的电子邮箱塞满垃圾邮件。选择适合的邮件客户端，将使我们的网络生活更加愉快和有效率。

雪泥鸿爪——8款邮件客户端横评（45页）

21期

电脑究竟能干啥？当然不仅是玩游戏。电脑将统治我们的生活。不信？看看这篇文章。

数字"生活秀"——软件正悄悄地改变着我们的生活习惯（54页）

22期

怎么能忘记"帝国"陪伴我们成长的年代，又怎么能忽略《帝国时代III》的到来？赶快，来开拓你的新大陆吧！

帝国时代III全攻略（136页）

快评

年年315，年年说假伪劣。《大众软件》的315专题这几年走的都是实用路线。果然，今年的《路过315——走近货比货》，特别详细地介绍了区分电脑周边和数码产品真伪的方法，对我们这些喜欢DIY的消费者非常有实用价值。

（快评手 陆军）

《中国网络游戏产业何去何从？——对“中国网络游戏行业标志企业”的探讨》很有意义。网络游戏产业已经产生了巨大利益，提供了大量的就业机会，但要健康持续地发展，才会有更好的未来。很多网游开发者缺乏长远计划，急功近利，只能给这一新兴产业带来消极作用。探讨并实践一条兼顾商业利益和社会效益的商业道路，才会有良性的循环，带来光明的前途。

（快评手 砻）



06期快评手将获得编辑部赠送的漫步者精美耳塞一副。
请你点评：针对2006年第08期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

制作花絮

林晓：每年3月15日，是消费者权益日。因而，每年的这个时候，我们的记者组都要制作一个专题，反映电脑市场上的种种问题，维护消费者权益。今年的这个专题，由我两位资深记者司马平安和龙猫制作，他们可没少费心。这不，现在还为本期“电影”那个专题忙碌呢。好不容易找到龙猫，让他谈谈制作315专题的感受。

龙猫：315是每年最让我们“头疼”的专题之一。一方面IT市场中的造假手段越来越多样化，令人防不胜防，加之版面有限，所以题材的选择便成了重中之重；另一方面，由于315是个每年都会提及的“老生常谈”，如何做到每年都令读者满意，更是我们必须面对的问题。今年的315更倾向于一种回归，用King的话说，就是多给读者一些“实惠”的内容，而没必要过于注重形式。于是我们便选择了一些最容易出现假货的IT产品，为读者介绍辨别真假的方法。其中有一些“历史遗留问题”的产品，如Remark的CPU和内存，假打印耗材；也有近期比较常见的，如假存储卡、仿制MP3、手机等。其实在我们看来，每年315专题的目的都只有一个，就是尽可能地让消费者能远离各种各样的消费陷阱。只要读者在面对假货时能根据文中所提及的警示维护自身的权益，对我们来说，这就是最大的欣慰和鼓励了。

DR留言板

林晓：最近收到好几份购买大软的汇款单，其上收款人的名字是林晓。读者朋友，林晓是我的笔名，是无法到邮局领取汇款的。所以，如果你要购买《大众软件》，请一定要把钱寄到以下这个地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦4层414，邮编100036。

辽宁 匿名读者

［求助］请问编辑，PSP上网需要的设备是什么？安装教程在哪里可以找到？我的PSP是1.5版，有哪些适合的游戏？虽然知道《大软》对PSP这方面内容不会涉及太多，但还是想获得一些帮助。谢谢。

资深游戏机Fans8神经：PSP不用上网……是用电脑上网，然后把下载的游戏拷贝进PSP的储存卡里。PSP 1.5是目前最好的PSP版本，对应的游戏非常多，有几百个。除了只对应2.5版的游戏，其他的都可以在1.5版上玩，但要求有一个至少1GB的储存卡。

山东 王海涛

［求助］我的工作是做数码彩扩，所以希望《大软》多介绍些Photoshop的内容以及好的Photoshop滤镜网站；还想知道《三国群英传VI》和《明星志愿3》是否发行了？

实用软件栏目编辑星尘：软件栏目一直在介绍Photoshop方面的技术，今后将涉及稍微复杂的内容。至于相关网站，技术方面推荐蓝色理想（Blueidea.com），专做滤镜的网站本人还没有看到。

攻城略地编辑Cross：《三国群英传VI》和《明星志愿3》都已发行，赶快到市场上去找吧。

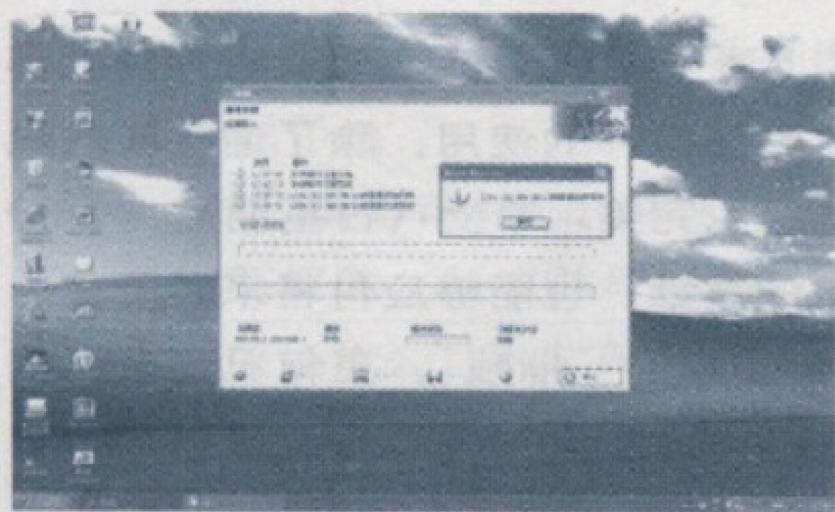
更正：07期杂志96页，爱普生指定专卖店地址一表中，济南的山东大辰店不可体验大屏幕游戏效果。

华硕 A6Kt 笔记本使用手记

当我拿到华硕A6kt笔记本之后，其优雅细腻的造型，以及宽大的屏幕深深吸引了我。其硬件平台采用AMD目前十分高端的炫龙处理器MT34（1.8GHz），在使用华硕随机预装的Power4 Gear+ Utility之后，利用其多重模式切换，足以应付所有环境的需要。由于笔记本本身还是比较耗电的，所以在通常进行文字编辑以及浏览网页的时候，我还是习惯将模式选择为节约电池，这样屏幕的亮度以及对比度会自动调低，而且风扇的声音很小，在宁静的深夜中独自写稿，也不会影响到我思维的跳跃。虽然经过长时间的使用之后，笔记本的底部会有些微热。但是将之放在双腿上，并没有那种灼热的感觉。文章写完了，一天忙碌的生活也即将结束，此刻我会习惯性播放CD，幸亏华硕拥有免开机欣赏CD的功能，其美妙动听的旋律，会令我全身放松，全身心体会音乐给生活带来的甜蜜感觉。

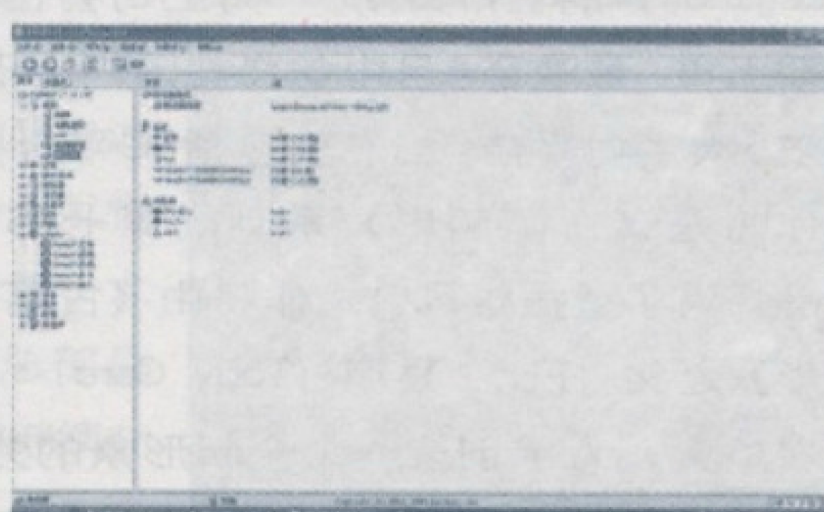


在控制面板中打开无线网络之后，A6Kt迅速搜索到了家中的华硕无线网络路由器，并且顺利登陆。虽然我并不在无线路由器所在的房间中，A6Kt所接收到的无线网络信号却已经接近满格，充分显示了A6Kt强大的无线网络连接性能。当然一开始也存在对于无线网络是不是不太稳定的担忧，我决定用Bitcomet以及eMule进行一次长时间的下载测试，看看是不是能够像台式机一样稳定运行。经过将近8小时的持续不间断下载，竟然一次都没有断线。而且文件的上传下载进行的十分顺利，并没有出现网络连接异常的情况。这种对于硬盘负载考验很大的测试，顺便也考验了无线网络的稳定连接，结果说明A6Kt表现是十分优秀的。



在P2P下载结束之后，自然要欣赏一下下载的高清晰视频，这时，A6Kt的15.4寸宽屏以及支持H.264视频的X1600独立显示核心就能大现身手了。不仅仅是画面清晰，而且由于炫龙处理器的澎湃动力以及X1600显示核心的威力，并没有一丝的停滞，声音方面，前置的发音单元表现得淋漓尽致，虽然由于功率的原因，声音调到了最大也还是觉得有些小，不过这毕竟是一台笔记本而已，所以不能按照HIFI音响的苛刻要求A6Kt。欣赏完精彩视频，我的游戏瘾又上来了，考虑到长时间操作游戏的便利，我决定将USB键盘以及鼠标接在笔记本上，要不玩个个把小时，手指头可就受不了了。幸亏A6Kt拥有4个USB接口，因为在接完键鼠之后，还要将我的高速移动硬盘接上，虽然是高速移动硬盘，但是由于A6Kt的优秀设计以及之前的良好表现，我丝毫不担心会出现USB接口供电不足的问题。果真一切顺利，我将极品飞车9安装进了A6Kt，并且将全部硬件特效打开，为了达到最高的效果，我还是将电池取下来，直接用AC电源供电，这样可以选择超级模式，将A6Kt的性能发挥到巅峰状态。

就算我再怎么喜欢娱乐，也不能忘记了工作，由于很多工作都需要随时通过QQ进行联系，所以我也常利用A6Kt内置的130万象素摄像头，和朋友以及工作伙伴进行视频会议讨论。就算是同一时间需要开数个视频会议，有了A6Kt的超大容量内存以及炫龙的高速处理能力，哪怕我再多开数个窗口，系统仍然不会失去响应。A6Kt宽大的机身，使得全尺寸键盘成为必然，当然有些习惯了小本的朋友，还是会需要去适应一下键盘。根据我经常进行文字工作的经验，一个具备良好手感的键盘实在是太重要了，虽然在台式机上面，我已经为自己配置了一套罗技顶级的极光无影手键鼠套装，但是在更多的时间，我还是习惯在A6Kt上面挥洒自己的激情，激扬文字，A6Kt的键盘手感很好，虽然这和在顶级键盘上敲击的感觉还是无法相比，但是我已经喜欢A6Kt敲击的感觉，甚至有些依恋。每天的工作如果能和A6Kt共同面对，那么无疑会令我充满自信，A6Kt将我的娱乐以及工作全面整合在一起，成为我的最佳搭档。



劳拉强势回归！

06年PC游戏预警装备

提到大名鼎鼎的劳拉，即便是很少玩PC游戏的朋友也会有所耳闻，毕竟那部由游戏改编，性感女星安吉莉娜·茱莉出演的电影让我们对这个欧美美女留下了深刻的印象。事实上，劳拉已经陪伴我们走过了整整十年的时间，在长达两年的沉寂后，劳拉终于带着她那矫健灵活的身手和高贵神秘的气质再一次回来啦！



古墓丽影系列游戏是EIDOS公司推出的一款动作冒险类游戏，第一代古墓游戏甚至是运行在DOS下的，windos和PS版也在同年推出，如果现在来玩这款游戏，你会觉得游戏画面"惨不忍睹"，不仅多边形数少得可怜，贴图极其简单，光影效果更是十分简陋。然而，这个神奇的、充满神秘感的庞大虚拟世界对于当时的玩家而言已经充满无穷的诱惑。古墓丽影系列游戏题材是我们平时无法接触的各种史前遗迹，劳拉冒险过程中所触及到的每一寸土地都充满着厚重的历史感和新鲜感，如第一代迷失的亚特兰蒂斯大陆、埃及之旅；第二代中的长城、西藏宫殿；第三代中的印度丛林，南太平洋小岛以及夜雨伦敦；还有后来的古罗马斗兽场和卢浮宫等等，这些远古神秘的地方让玩家过足了探险的瘾。

EIDOS公司正式宣布了《古墓丽影》系列最新作《古墓丽影 传说(Tomb Raider：Legend)》的上市日期，4月上旬会在欧美先期上市，最晚至4月中旬将在国内出现，涉及5大主力平台，当然也包括PC平台，本作将是《古墓丽影》系列的第七部作品，为了重振雄风，本作将由《古墓丽影》之父 托比·嘉德（Toby Gard）再次负责，为求创造一个全新形象的劳拉迎合更多的玩家，制作人塑造了一个带有东方美而更具动感的成熟女性，不再像以往那样带有浓厚的欧美气息，而游戏场景也回归至原点，包括亚马逊森林、中南半岛等古遗迹，让玩家重新回味《古墓丽影》的真正乐趣，所以这次可以称得上是劳拉真正意义上的回归。



好在七代古墓引入了众多的亮点，当然也用到了更多新的技术，官方给出的几点说明如下：

Lara变活了：双枪和主角的构图中增加了多边形数目，游戏的动力系统取得显著的进步，使Lara更符合时代潮流。

流畅的动作：经过修正的控制系统使角色的动作更加流畅。

动力系统聚焦于连续的动作：让Lara获得了通过任何障碍物的能力，并使角色与周围环境产生交互作用。

移动和射击：Lara的运动技能与枪支使用通过独特的标志性动作相联系。

多样的玩家选择：机智运用周围环境，利用技巧和武器战胜困难。

物理、水源、火焰系统使Lara所处危险的环境更加真实，对玩家提出了新的挑战。

想要真正体验到这些特效，一台性能强劲的PC是必不可少的，毕竟在国内PC的普及率要远远高出其他平台，下面我们来看看古墓丽影七代官方的推荐配置：

最低配置
操作系统：Windows 2000/XP
CPU：奔腾Ⅲ 1.0G以上或相同主频的速龙XP
内存：256M
显卡：100%支持DirectX 9.0c,64M显存,支持TnL的3D加速卡(GeForce 3Ti / Radeon 9系列)
声卡：兼容DirectX 9.0c和微软Windows 2000/XP的声卡
DVD-ROM：4XDVD光驱
硬盘：9.9GB可用空间
输入设备：100%兼容Windows 2000/XP的键盘和鼠标

推荐配置
操作系统：Windows 2000/XP
CPU：奔腾Ⅳ 2.0G以上或相同主频的速龙XP
内存：512M
显卡：100%支持DirectX 9.0c，256M显存，支持TnL的3D加速卡(GeForce 5900 / Ati 9800XT系列)
声卡：兼容DirectX 9.0c和微软Windows 2000/XP的声卡
DVD-ROM：8XDVD光驱
硬盘：9.9GB可用空间
输入设备：100%兼容Windows 2000/XP的键盘和鼠标

最佳配置
操作系统：Windows 2000/XP
CPU：奔腾Ⅳ 3.0G以上或相同主频的64位速龙XP
内存：1G
显卡：100%支持DirectX 9.0c，512M显存，支持TnL的3D加速卡（Nvidia GeForce 7800 / Ati X-1800系列）
声卡：兼容DirectX 9.0c和微软Windows 2000/XP的声卡
DVD-ROM：16XDVD光驱
硬盘：9.9GB可用空间
输入设备：100%兼容Windows 2000/XP的键盘和鼠标

上述主要PC配置无论从任何角度都可以胜任用户的使用，除了迎接新的操作系统，完美地享受《古墓丽影 传奇》带来的震撼，也能够应付将来若干年内各种新游戏的"摧残"，更何况还有一款诸多游戏功能的特色显卡，令玩家游戏的享受超越寻常，真是想怎么玩就怎么玩。

三国群英传 決戰赤壁 ONLINE
sg.iyoyo.com.cn

投票就开打 国战也疯狂
——“疯狂国战”再次开放 前线一手特报

提到“疯狂国战”，相信《三国群英传 Online》的老玩家都热血沸腾，高度的互动与自主性，和激烈刺激的景象，充分挑逗了所有玩家的嗜战基因！这个有别于正常国战的即时国战系统，又开始第二轮啦！一月份举办第一轮活动时，由于笔者处于等级萌芽期，还无缘参加，嘿嘿，这次可不能放过这个机会，兄弟们，跟我一起杀吧！





此次“疯狂国战”于4月的每周四五六展开，除“天罡”、“雷神”这两组服务器暂不参与，其余服务器皆可参加，一切规则与基本国战规则相同，只是采取投票制，当欲参加的玩家的投票数达到开启票数，“疯狂国战”倒计时就开始咯！

现在，就让大家分享一下笔者4月7日曾参加的一次“疯狂国战”的经历吧！

上午10：00，投票一开始，小编就怀着一往无前的精神，献出了珍贵的我的第一次...投票！10点40分左右，当我还在各地市场闲逛的时候，我国军团已经努力地把开启票数凑够了，“疯狂国战”倒计时开始咯！顿时，各地的商店和仓库门口挤满了一堆穿金戴银的家伙，都是让人垂涎三尺的极品装备啊，这些人怎么这么有钱？这边的地盘上某些军团当家的也已经在发表大幅的战前宣言和部署了。

11：10分，装备一新的我，心惊胆战地跟着本团弟兄们开赴长沙战场，长期身处农村没见过世面的我紧张到鼠标一直在抖，看得盘踞在我周围的同事都以为唐山大地震再现了！

“长沙”是笔者本团的目标，听说占据这个山头的那群土匪很不好惹，所以总司令部派遣我们这支精锐小分队奇袭，还说什么“不求有功，但求无过”，可是从同伴们哀怨的眼神和跛脚的老马上，机智的我断定我们在战略意义上被牺牲了，牵制敌人就是我们的任务，当然，那些位于权利顶峰的BOSS也乐于看到奇迹发生，我们胜利返航的可能估计被评定为10%！

于是，我收到了有生以来数量最多的礼物——恍若流星雨一样漫天飞舞的——包子！我敢发誓，集合如此数量的包子就足以把长沙砸平了！

战斗开始了，兄弟们都紧紧团结在以我为中心的范围内，倚天剑，屠龙刀，六脉神剑……不断乱砍，而我就像个会发光的灯泡一样，不断迸发出炫目的技能光芒，强命疗，复活，命疗结界迸发……这是忙到手脚乱飞，口沫四溅，好在99%的兄弟们都因我还健在，敌方大概也看出我是个棘手的角色了，竟然有一位猛将大姐在一干猛男的掩护下向我投怀送抱了，美女也就算了，长得比“如花”还难看！！这个烫手的山芋手起刀落，不少兄弟在她身前折腰，但是也造成了这位大姐的大失血，本玉面郎君可不是没用的小白脸，“狂雷天牢！”随着我的一声断喝，这位大姐蓬乱的头顶上方登时阴云密布，一个由空气中的雷元素聚集的庞大光球丝毫不怜香惜玉的砸在猛女脸上，这张明显被烧焦的脸上流露出不可思议的哀怨表情，仿佛被我抛弃的人似的留下了最后一句遗言“I will come back！”

激烈的战场不容我再有丝毫的迟疑，兄弟们的生命还在我的手中，恢复成冷酷的表情，指挥着兄弟们在30分钟后拿下了长沙城，此时“疯狂国战”刚刚进行了50多分钟，创业容易守业难，接下来的一个小时该是我们守城了，刚丢城的吴国自然不会服气，他们集结了大批人马，发起了第二轮国战，我方的侦察兵迅速及时地汇报了第一手资料，“严防死守，迅速向总部要求增援！”我下达了这样的指令，明显这一轮的攻势比照之前更加猛烈，敌方定然是加派了人手！

一场激烈的厮杀开始了，依靠身边的兄弟，敌人一波一波的攻击被惨烈镇压了，此时，时间指向12：55分，突然，刚才那位大姐估计刚洗完脸后愤愤而来，连关老爷的青龙偃月刀都带来了！溜？还是留？一瞬间这两个念头在脑际千回百转，望着浴血奋战的兄弟，我跟你拼了！挂起我的刚体，接界，集气……仰仗我的兄弟们，硬挨她15分钟估计不是什么难题！但这次面对有备而来的她，我身前的防线被一一击破，当我感觉到当头而下的刀影时，顿时生出一股大义凛然的感觉，微微闭眼准备告别心爱的战场，告别我忠诚的战友。可是过了许久发觉脖颈还健在，定睛一瞧，大姐已被及时赶到的总部后援击败。于是，我们继续向着胜利奔去！







商朝催粮任务攻略

虽然笔者现在游戏内催粮任务并不是唯一的赚钱方法，但是你没有很高的级数，就不能去仙岛打BOSS掉极品，那催粮任务就是最快的赚钱方法了，不过它只赚钱，不能赚经验的。笔者是米果电信一区云中商朝的一个小术士，每天坚持做一些任务赚点钱。一天最多能做50个任务，而每做满10个任务会获得高额的奖励。下面我先对整个催粮任务做一个整体的介绍，再把催粮任务按等级范围分成三个阶段，向大家讲述催粮任务的做法，希望能给朋友们提供一点经验，节省一些时间。

任务奖励：奖励和任务的难度挂钩。在每个难度里每做一个催粮任务都会给予玩家一些金钱奖励，难度越大，得到的金钱奖励越高。每10次成功运回相同难度的催粮任务还可以得到相应的功劳簿，找西岐／朝歌军政官换取额外的金钱奖励，额外奖励为10次催粮任务所获得金钱奖励的总和。例：做10次最低级的催粮任务可以得到10000游戏币，同时会得到功劳簿，一本功劳簿就可以换得10000的游戏币。

任务取消或失败：取消任务只需要在任务栏里取消即可取消，取消后玩家的任务道具也消失。如果角色在任务中死亡，则催粮印、粮草袋会自动销毁，任务失败。取消任务后，难度1的任务在6分钟内不可再接任务，难度2的任务在8分钟内不可再接任务，难度3的任务在10分钟内不可再接任务。

任务内容：催粮任务是由西岐／朝歌的三位督粮官（头督粮官、二督粮官、三督粮官）分别发放的赏金任务，玩家跟不同的督粮官对话，可以领取到不同难度的三个催粮任务，然后按照随机任务指示前往指定地点，将当地运粮官（头运粮官、二运粮官、三运粮官）收取的粮草快速运回并交纳给督粮官。

任务限制：催粮任务不限制时间完成，玩家可以带着任务下线，下次上线的时候可以继续做下去，直到玩家完成。领取催粮任务后将不允许使用NPC传送、返回卷轴，也就是说，有催粮任务在身上，干什么都只能靠双脚走路了。每天每种难度任务最多可完成50次。如果是一个45级以上玩家，若一天全做任务，可以获得85万游戏币的奖励。

等级≥15：15级的催粮任务其实很简单，只有三个地方要跑，三个运粮官分别在龙门洞新手村（如图1）、陈塘（如图2）、临潼关（如图3）。新手村的三运粮官在新手村内，从图1中可以看出来，他离朝歌城其实很近，如果次次遇到找他要粮食，那该多好。而陈塘的三运粮官则在从朝歌去课里监狱的路边上，当场景名称变成课里监狱时就在路的右边找找他，很容易就找到了。而临潼关三运粮官则在临潼关城内，也只有这一个运粮官在城内，可以得到2万块游戏币。

等级≥30：30级的催粮任务要跑四个地方，而四个二运粮官分别是在龙门洞、陈塘、临潼关、潼关（如图4）。龙门洞的二运粮官在龙门洞新手村内，而陈塘的二运粮官则在陈塘血池，潼关的二运粮官则在潼关去穿云关的路上。这样能赚到50000游戏币。

等级≥45：高级催粮任务要跑的地方有五个，而五个头运粮官则分别在龙门洞、陈塘、临潼关、潼关、穿云关（如图5）。穿云关头运粮官在黄晶区往轩辕坟的小路入口处，只要找到入口就很容易找到穿云关头运粮官。来的路上还可顺便在绿晶区打打怪升升级。而龙门洞头运粮官在紫晶湖最里面的地方，顺着图1可以很容易找到它的所在。陈塘头运粮官在整个陈塘地图最里面的一个角落，临潼关头运粮官在一个断桥边上，从图3很容易看出他的位置，潼关头运粮官在潼关女娲庙。从总的来说，做这个任务一个小时可以赚到约45000块的游戏币。

催粮任务要么不做，要做就一定要凑10个的整数，因为每做满10个，所得奖励是所做10个的总和。真封神现在暴率是很低的，而平均每打怪5只才掉一次钱，且掉的钱还不多，现在游戏币越来越值钱，当没有钱花的时候，催粮任务是一定要做的，再次就是，催粮任务可以累积的，即你这一生中做了一个催粮任务，这个任务就是有效的，可以累计，达到10个时同样可以领取奖励。除非你自己删除任务。我现在每天做20个，45级的，有时遇到去穿云关的，我就不做，这些时间干点别的正好要干的事，如果没有事，我还是会去做的。术士练级要钱，所得基本能自保，但想余钱，就没有了。我还常常去海外仙岛，和朋友组队，希望打个蓝的衣服或是首饰就值钱了。

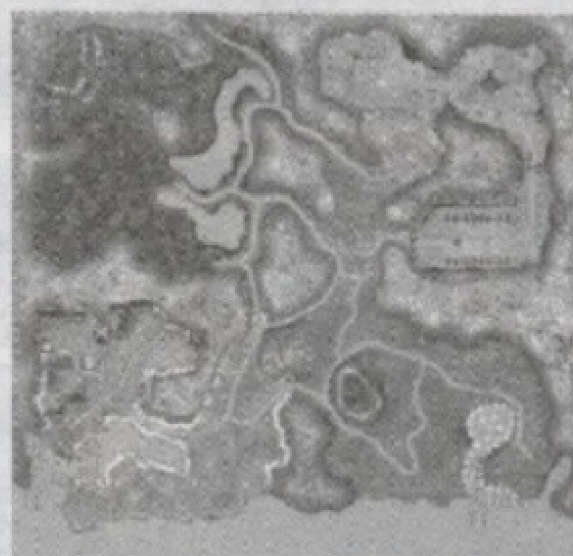
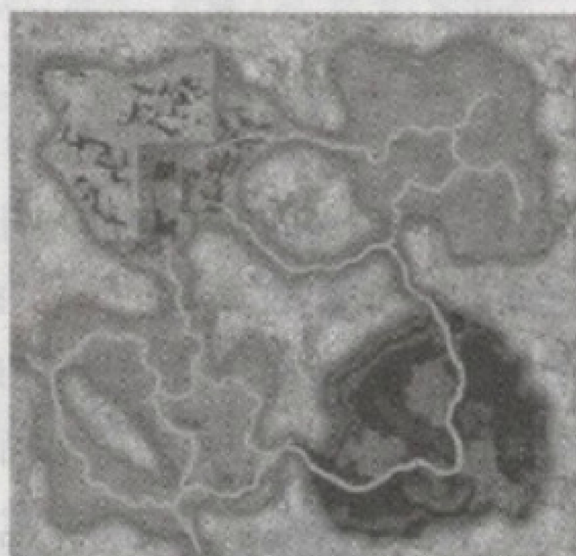

图1 龙门洞新手村


图4 潼关


图2 陈塘

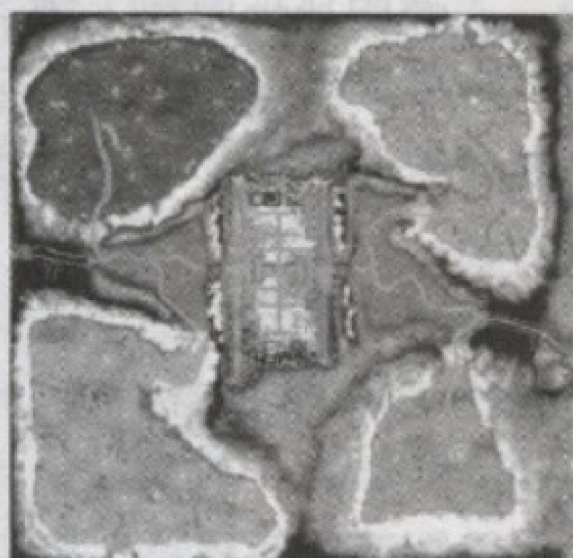

图5 穿云关

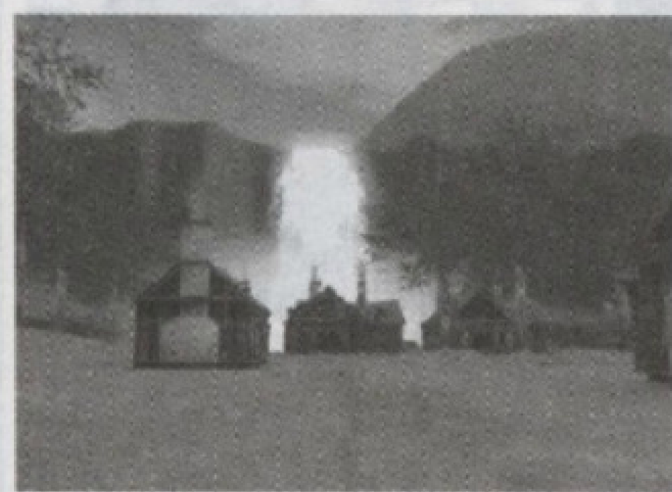

图3 临潼关

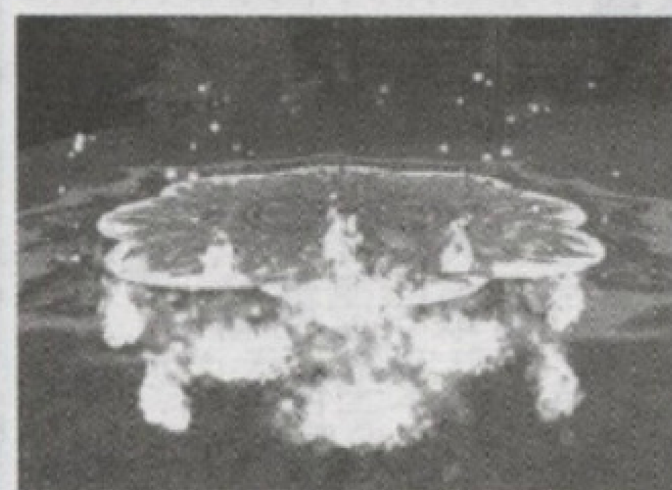
新奇网游来袭

挑战能结婚生子的网络游戏

已经不是第一次听说，相爱的两个人可以在游戏里结婚生子，可是《树世界》里的结婚生子与寻常游戏并不相似，《树世界》的结婚生子不仅是浪漫的结合，而且是在树世界里继续美丽的人生。







同样是结婚生子，其他游戏和《树世界》，还是具有很大区别的，《树世界》是一个"3D"空间加入时间这个维度的全新的"4D"世界，人们在《树世界》里生活，随着时间的流逝成长，可以找到心爱的人，随后步入结婚礼堂，在甜蜜的婚姻生活中孕育可爱的孩子，担负起抚养孩子的家庭责任。

不同的是，普通游戏养育的孩子相当于是自己的宠物，并没有那种亲情的感受，也没有那种血浓于水的牵挂。可《树世界》里人们不但可以用爱情孕育甜蜜的结晶，还抚养他们，从而继续在《树世界》愉快地生活，和其他游戏的结婚生子完全不同。

另外，《树世界》里的"转生 遗传"，一定要通过自己养育的孩子来完成，即使不打算结婚也可以领养一个。在自己希望换一种生活，再一次重生的时候，就直接通过这个孩子来完成转生。





《树世界》里结婚生子、养育孩子是一个非常有特色的地方，这和其他游戏中"结婚不结婚一个样，生孩子不生孩子也一个样"有着很大的区别。

《树世界》的创新之处还表现在游戏中率先引入了"时间轴"。从公测开始的第一天起，这个世界的时空之轮就将开始缓缓旋转，在这里所有的一切都是变化的、动态的。随着时间的流逝和玩家在这个世界中的活动，游戏中的孩童会成长、成熟，并最终老去，村庄会变成城市，各个国家之间的局势会发生微妙的变化，甚至连科技都会进步。玩家从刚进入游戏的青涩，到逐渐学会生存的技能，从与那个一生最重要的人邂逅，到结婚生子，最后白头偕老，"成长"的主题贯穿始终。











《树世界》给玩家带来的是完全不同的游戏体验，一个新人刚一登入游戏，最先的体会就是，随着时间的流逝，人物会感到饥饿，随后就是昼夜更替，四季变化。而跟玩家更密切相关的是，无论一开始选择的角色年龄是多少，一旦创建完成就会随着系统时间慢慢增长，在虚拟世界中体验人生不同阶段的苦辣酸甜，面对各种不同的人生选择，这种滋味相信会让很多玩家深深为之吸引。从年少的懵懂、渴望冒险，到长大后对爱人、家庭肩负的责任，到白发苍苍、含饴弄孙的天伦之乐。当然，你也可以让自己的子女继承你的剑和魔杖，让新的一代完成生命的下一个轮回……

3月15日，这款富有温馨情趣，充满乐趣的《树世界》开始公测，在树世界中成长、恋爱、结婚、生子和转生，伴随着年年岁岁，花开花落，让我们一起享受这份不一样的人生历程。

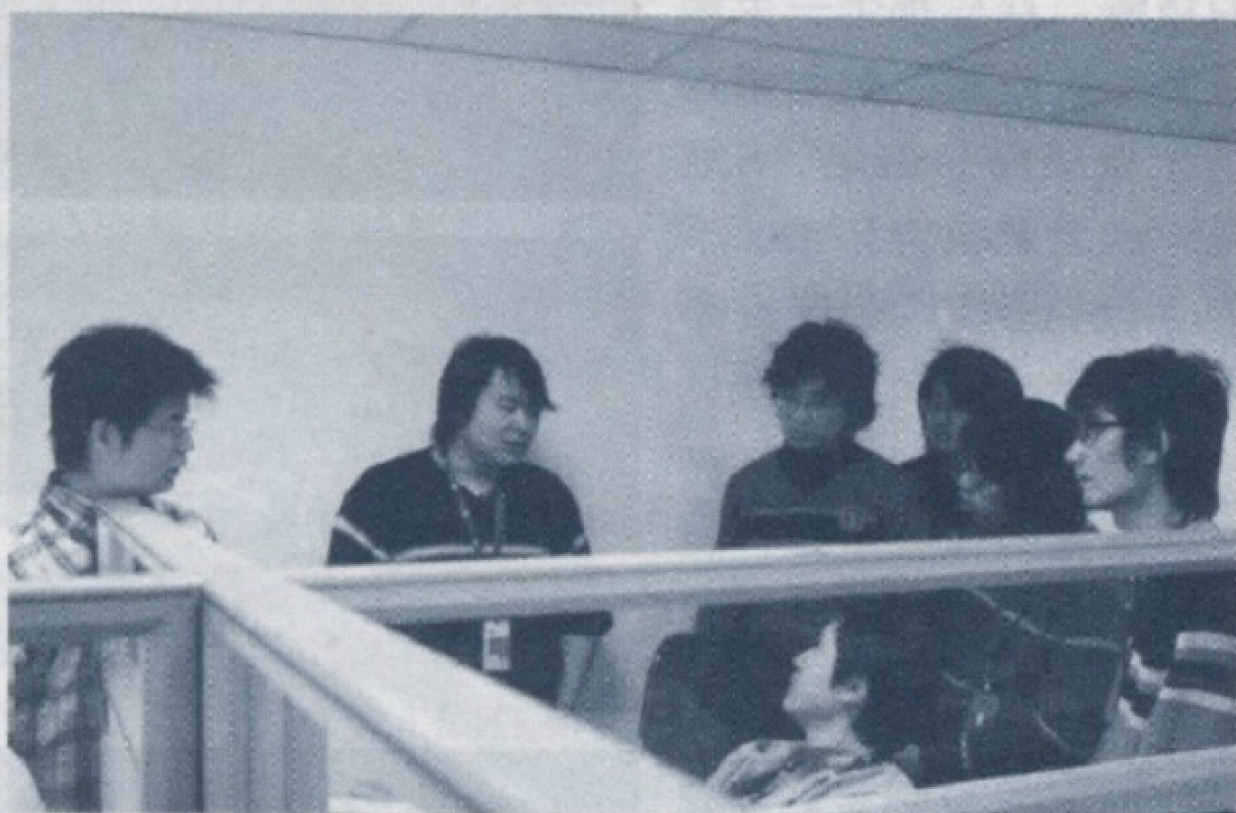
感受五味人生，体验大厂名作，SE中国全球首发网络游戏大作——《树世界》3月15日公测，更多精彩请随时关注：http://www.shushijie.com.cn 。

“一骑当千”开发团队全面揭密

简捷的速度，绚丽的动作，最真实化的攻城战，可以一统天下的策略系统—这就是“奇迹之父”网禅（WEBZEN）即将震撼推出的三国策略动作网络游戏“一骑当千”的真实写照。

那么，在这个史诗般的三国战场背后究竟是一个什么样的开发团队，能够将韩国一流的游戏制作经验与中国市场需求完美结合，开发出一款深受国人期待的本土化游戏？

为此我们将在此全面解密独一无二的“一骑当千”开发团队。



中韩首次鼎力合作、共同开发

“一骑当千”开发团队由中韩两国人员共同组成，其中，90%是中国研发人员，与韩国开发人员在技术上互补，力求在国际一流技术支撑下，真正解读和诠释真实的三国时代，满足中国玩家的要求。

担当“一骑当千”的技术总监林建洙是目前在韩国、日本、中国大陆、中国台湾等地拥有超强人气的网络游戏《RO》的核心开发者之一，有着丰富的游戏开发经验。

本地化战略，为中国玩家度身制作

2004年底，网禅（WEBZEN）在上海斥资设立了研发中心－网禅中国，为实现“一骑当千”中国本土开发服务，以利于查找详细的三国历史资料，直接听取广大中国玩家的各种需求，为制作出真正的三国题材网络游戏创造条件。

为了让玩家完美体验真实的三国历史，开发团队多次亲临三国史地考察，查阅各种史料，在游戏中将真实地再现三国时代各路英雄的全貌、风范及实际的历史场景、事件，以及经过历史考证的道具。

同时，三国时期的主要城池都会制作成游戏地图，从中能充分感受到中国古代的风土人情，多种地形也可供玩家时时展开各种战斗；而各职业绚丽的动作与技能上也演绎了中华武术精华，增添了很多战斗中的快感和视觉上的享受；另外，游戏中也加入了历代官宦制度，使玩家之间以及玩家所组成的势力之间的关系更加多样化。城池的建设、势力的扩张、要塞的争夺、忠诚与背叛编织而成的“一骑当千”将带给玩家耳目一新的感觉，



让玩家获得最真实而刺激的游戏体验。

中韩合璧 打造经典

因“一骑当千”是网禅中国为中国玩家量身订做的一款游戏，所以研发人员在中国与中国开发人员共同开发，不仅在游戏中可以更真实地反映三国历史，在技术支持上也能够更快地做出反应，听取玩家的意见。

游戏中充分融入了中国人特有的本土化情结，让游戏的美术风格富有生气和亲切感。因此，整个游戏的风格大气不失严谨、清新不失原味、写实而不失华丽。而且在技术上有韩国开发人员的先进技术，进行优化，品质上也有了保证。

在游戏性方面，“一骑当千”较以往的网游更注重可玩性、娱乐性，加入了更贴切于三国题材—“以一当千、统一天下”的内容。因此，在当今市面上的众多网游中，“一骑当千”有其独特、新颖之处，无疑是一款优秀的网络游戏。

“一骑当千”是首款由中韩双方共同合作在中国本土专为中国玩家倾心打造的网络游戏。网禅中国开发团队正为开发中国玩家喜爱的网络游戏不懈努力着，最大的理想就是开发出一款特别的、受欢迎的本土化游戏。

可见，“一骑当千”汇集了网禅中国的心血，融入了最好的技术、想法与创意，一定会成为2006年网络游戏的经典之作，玩家们也将会获得前所未有的激情体验！

关于“一骑当千”更多消息，

请查看：www.webzengames.com

专家看虚拟经济

虚拟经济的诞生

每天清晨，当忙碌的人们起床、赶班车、坐办公桌、吃饭干活时，有一大群人沉没在另一个世界里。这是一个有趣的现象，随着社会的发展和互联网业的扩大，在虚拟世界中的另一种生活在人们的生活比例中占得越来越大，人们以另一种“生命”形态存在于各个社区、论坛乃至网络游戏上，他们构筑了一个新的虚拟的社会。



既然已经形成了“社会”，那么就会有与这个社会相适应的经济行为和经济体系，于是“虚拟经济”随着这个社会的形成应运而生，并且不断地完善和壮大着，而网络游戏成为这个经济体系最主要的承载者。

早期的虚拟交易

最早期的交易市场就是在游戏内部诞生的：玩家在游戏内部发布交易信息、获取交易信息并进行交换和买卖，这种市场随着游戏的运营开始逐渐被瓦解了，原因是早期的网络游戏内部并没有完整的经济体系，也没有完善的货币体系，所以游戏中的货币的产出并没有严格的限制，无限期的货币产出必然导致游戏币的一再贬值，直到货币无法再实现作为一般等价物的功能，这个时候货币体系便宣告崩溃。

C2C 的出现

纯粹的游戏内部的市场是完全不可行的，于是虚拟交易的市场从游戏内部转移到了游戏外部，虚拟交易走进了第二个阶段，现实的货币开始介入虚拟物品交易，直接成为了一般等价物，同时虚拟交易平台在这个时候悄然诞生了，玩家们开始在信息更为开放的虚拟交易平台上发布交易信息，更大地提高了交易成功的可能性，我们把这种玩家对玩家直接交易的方式称为 CtoC（Customer to Customer），正在平台交易发展的如火如荼的情况下，诚信问题开始成为这种交易方式致命的伤口，大多数玩家开始对这个市场望而却步，虚拟交易开始走进新的瓶颈。

B2C 与 C2C 并存

在这种情况下，运营商开始想办法对虚拟交易进行控制，最直接的方式是完善原有的货币体系，相比人民币，用游戏币作为交易媒介的交货和付款是同时进行的，这在根本上杜绝了卖家先交货买家不给钱或买家先交钱但卖家不给货这样的不安全的问题。由于游戏币代替了人民币用来购买原来使用游戏币购买的装备，所以想要购买装备的玩家转向需要游戏币，并且游戏币也具有自己本身的稀缺性，所以游戏币也具有了现实的价值，也就有了人民币价格，于是玩家从用人民币购买装备，开始转向使用人民币购买相应的游戏币，而如果维持原有的 c2c 的平台模式，安全性仍然无法保障，在这种情况下，一种新的平台出现了，这就是以 IGE 为代表的 B2C（Business to Customer），在这种模式下，形成了以出售游戏币为主业的公司，由于是公司体制，所以信用和安全可得到充分的保证。

划时代的魔兽世界

这是一个划时代的作品，魔兽世界对中国的网游市场乃至中国的虚拟交易市场都有着巨大的影响，无论是其内部完善的货币体系，还是出色的拍卖行系统，都是将游戏装备交换移入游戏内部的必要条件。对于这款近似于完美的游戏，交易市场就已经完善了么？答案是否定的，类似于帐号交易这样的交易，是无法在游戏内部的拍卖系统完美实现的，而且对于魔兽世界内部的拍卖行，大多数玩家并不懂得拍卖，也就无法提供合理的买价或卖价，在交易的过程中，无形中很多玩家的利益都受到了不同程度的损害。

虚拟理财概念的诞生

对于这样一款游戏，B2C和C2C完美的结合能在很大程度上解决其交易问题，但还不是完全的，如何让玩家更好地懂得买卖之道，才是新一代交易的核心。在这个时候，理财概念应运而生，无论是市面上众多的魔兽物价表，还是忽悠财富网（www.whoyo.com.cn）首先提出的物价走势曲线，都对玩家更好的买卖自己的虚拟物品、把握出售时机、获取最大化的利润，提供了不小的帮助。当然，虚拟理财还只是一个概念，并且大多数玩家对其并不认同和理解，不过它必然随着虚拟交易市场的完善而不断成长着，最终成为一门完善的学科。



虚拟经济的未来之路

在中国，虚拟物品的交易在网络游戏中已经得到初步的发展，而网络游戏之外的虚拟物品交易则刚刚萌芽。

根据 IDC 统计数据显示，2004 年有大约 20% 的网络游戏用户购买虚拟物品，年人均消费为 700 元左右。照此估算，仅网络游戏领域虚拟物品交易市场规模已经超过20亿元人民币，和2004年整个网络游戏市场规模相当。

一切证据显示，虚拟经济在中国还有很广阔的市场，看着中国虚拟经济蓬勃发展的景象，谁能说未来的雅虎不是诞生在中国呢？

复旦大学与CIA携手打造游戏动画教育最强品牌

2006年2月25日，复旦大学复旦托业教育培训中心与上海CIA数码科技在复旦大学签署合作协议，双方决定在影视游戏动画领域开展合作办学，共同举办培训教育。复旦大学复旦托业教育培训中心常务副主任孙立侠和CIA数码董事副总经理吴志坚分别代表双方在协议上签字。



CIA数码拥有美国、加拿大、日本等多国家和地区的影视游戏动画教育资源，吸收各家的教育精华，结合中国实际情况，创办具有特色的影视游戏动画教育体系。到目前为止，已经分别与华东师范大学职业技术培训中心、上海大学成人教育学院、上海群星职业技术学校等大中专院校合作举办过十余期系统的专业培训班和中职学历动画专业，已经培养了超过一千人的专业人才，为中国的影视游戏动画的发展贡献力量。

CIA数码与复旦大学复旦托业教育培训中心都深刻地意识到，国内影视游戏动画教育行业有着巨大的发展空间，而目前专业人才十分缺乏。为了能够为中国的影视游戏动画事业贡献一份力量，双方同意共同合作，力求把职业技能教育正规化和专业教育职业化有机结合在一起，培养出应用型技能型人才。CIA数码携手复旦大学托业教育培训中心，将共同打造中国的影视游戏动画的产业化教育新模式。CIA数码与复旦大学复旦托业教育培训中心近期将面向全国开办复旦大学CIA第十二期影视游戏动画研修班。学习地点设在复旦大学邯郸路校区(总校区)。

在游戏专业课程体系方面，CIA游戏动画教育体系已经非常成熟，培训认证体系的教学大纲与教学计划在吸取北美新近经验的基础上结合中国国内学生的特点进行针对性改进和调整。与目前市场上其他的软件工具式教学的不同之处在于：CIA的教育培训课程体系课程安排上紧扣游戏企业实际工作要求，重点放在游戏制作专业技能的掌握和强化训练上，使学生在一毕业就具备相当的专业制作水平。



游戏动画专业研修班包括六大块课程：动画美学素养，素材处理，传统动画制作，三维动画制作，游戏课程，后期编辑。学员将接受十几门专业课程的教学。

美术美工是教学的基础，人体素描课程将教授传统人体素描和解剖理论基础并对人体形态和模型解剖作进一步的学习研究。美术理论囊括和游戏设计相关的艺术基础，包括概念艺术，构图，色彩理论，图形设计，图形标志设计，透视技术等。学生除了修习动画制作之外，还要学习使用2D软件对动画进行编辑和重放，如何配音等。

学习的三维制作软件包括MAYA和3ds max，软件教学有3个阶段贯穿学习的全过程。第一阶段主要介绍如何利用NURBS和多边形，动画基础来建模，如何生成图像，学习对象纹理贴图，着色，摄像机及灯光在三维空间工作原理，主要学习内容为动力学和粒子及非线性动画。第二阶段则教授学生如何用低数量多边形建模技术为游戏减少演算负担，并侧重于纹理贴图在模型应用上的特殊方法，以及如何动态捕捉这样的动画技术。在第三阶段，学生们可以了解MAYA的渲染系统，并学习动画作品和电影技术相结合，以及产品的应用渠道知识。除此之外，学校在Photoshop上也开设了相应课程，教授学生如何利用各种图形技术结合三维建模进行美工设计。完成这些课程的学习后，将进入项目实习阶段，学员将分成小组设计并完成一个完整的游戏作品。

游戏动画专业研修班非常适合没有基础的游戏爱好者，毕业后学员想从事游戏动画设计或建筑设计等其他相关领域，也非常容易。该专业对有一定基础的动画爱好者或从业人员来说，通过一年的系统教育，可以更加深入地掌握专业知识，在美学素养和专业技能上都会有一个大的提高。通过系统学习，学员将熟练使用游戏制作相关软件，掌握游戏原画及动画原理，掌握游戏角色建模、游戏场景建模、游戏帖图制作技术、游戏角色动画、游戏特效等专业技能。

学员毕业后颁发复旦大学结业证书和CIA专业认证证书。同时学校还组织MAYA、3D MAX的官方认证考试。并推荐到相关游戏影视动画公司工作。



复旦大学CIA游戏影视动画第十二期培训班将于2006年5月25日开学。为了保证教学质量，培训班将计划限额开班，报名将额满截止。详细情况可访问网址 www.cia-fudan.com

继2005年10月11日《新天骄》永久免费后，目标软件在2006年2月22日《傲世Online》开始公测时宣布，《傲世Online》永久免费。2月28日，金山公司正式宣布，他们运营的网络游戏《新石器时代》，将采取免费运营的商业模式，这是金山首次尝试免费运营网络游戏。从2004年的《魔幻森林》开始，越来越多的运营商开始免费运营他们代理的产品。从2005年年底，盛大的《热血传奇》《传奇世界》《梦幻国度》等游戏宣布免费，到前不久目标和金山宣布他们运营的产品免费，标志着老牌游戏厂商也逐渐开始接受免费运营这种新的模式。网络游戏产业进入2006年，竞争日趋激烈，几乎每个月都有几款乃至十几款网游产品推向市场。要想在国内市场创造《传奇》《魔兽世界》这样的成功，对许多厂商来说，几乎等于乌托邦式的理想。纵观市场上的网游，它们是如此相似：玩家杀死怪物，获得经验值，更新武器、盔甲和魔法，然后杀死更强的怪物，周而复始，永无止境。游戏泛滥、创意匮乏，在这样的环境中，厂商选择免费运营网游产品，是无奈之举，还是变通之道？

■本刊记者 Littlewing



我们卖道具
——对于网络游戏免费的思考

网游免费的运营模式最早出现在韩国，从2004年下半年开始，免费运营模式开始逐渐在韩国网游市场普及。韩国GameHi公司营销总监林旭燮在接受采访时说：“如果有人问‘你们公司如何谋生？’，我会这样回答，我们计划通过向用户出售游戏道具的方式赢利。但目前，我们恐怕无法立即获得很高的利润。Dekaron的赢利还需要一段时间。”Dekaron是他们开发的一款网络游戏，耗资80亿韩币，历时3年之久，免费后曾创造45 000人的在线纪录，在平均每两天就有一款新网游诞生的韩国，这个数字已相当可观。网络游戏有很强的可延伸性，游戏的周边、与网吧合作等，都能带来巨大的收益。对于网络游戏经营者而言，从长远看，或许拥有大量的免费用户要比只拥有少量的付费用户更加合算。毕竟在线游戏活动最重要的价值在于玩家之间的互动，如果没有足够的用户，游戏就会显得乏味，也就更难对新的潜在加入者形成吸引力。在线人数，是我们衡量一款网络游戏是否成功的第一标准。

2005年中国网络游戏市场也进入了多元化时代，更多风格、类型网络游戏的出现，使得那些风格单一、游戏方式老套的网络游戏，更难在市场上生存。那么，你们的公司如何谋生？

免费网游案例分析

我们卖道具

2005年7月15日，天图公司运营的网络游戏《天之游侠》宣布正式免费运营。《天之游侠》与市场上的许多大型网络游戏一样，玩家通过不断杀死怪物提升级别、获取经验，有着激烈的PK、团战、攻城战，级别和装备在PK中起着决定胜负的作用。《天之游侠》被称为有特色的是其画面的凛冽风格，游戏中野外的场景颇有美国西部的感觉——荒凉、广漠，但游戏引擎的表现力不强，所以，《天之游侠》的画面到底是冷酷还是粗糙，也很难说清。《天之游侠》开始公测不久，在线人数就跌至5000人左右，据知情人透露，《天之游侠》月收益不足30万元，靠这点钱将游戏维持下去都很困难。扣除服务器分成、活动经费、员工工资后，已没有钱用于游戏的后续开发和维护。这样下去，《天之游侠》势必和2005年许多二线网络游戏一样，在激烈的竞争中被淘汰。然而，在7月15日《天之游侠》免费运营之后，10天内游戏平均在线人数就已超过公测时的峰值，突破1万人，差不多是收费时的两倍。同时，为了让游戏从收费到免费平稳过渡，天图停止了手机短信服务，游戏账号充值系统也于免费前关闭。玩家已充入账号的游戏时间将按一定比例统一兑换成“游侠非常商城”的购物金币，供玩家选购合适的游戏道具装备。玩家手头还未充值的月/季卡，也将直接充值为等量的游侠金币，市面上的游戏月/季卡，将作为“《天之游侠》购物金币卡”继续流通。天图公司随即在七八月份连续开放了4组新服务器，在线人数也以每天500人的速度增长。据悉，免费后的第一个月，《天之游侠》的收益就超过收费时平均水平3倍。


《天之游侠》的人物设定有很强的西部风格


《天之游侠》的画面，无论如何也称不上精美，在线人数能超过1万实属不易



《梦幻国度》之后，盛大还会有多少游戏免费？

在2005年，更多的游戏从一开始就免费运营。17Game的《热血江湖》是韩国Mgame公司开发的一款Q版武侠游戏，根据韩国同名漫画改编。从根本上，《热血江湖》除了采用Q版风格之外，与其他韩国武侠题材网络游戏没什么本质区别，而《热血江湖》这部漫画，笔者也曾看过，并不具有如《七龙珠》《灌篮高手》那样红透半边天的潜力，游戏的内容可想而知。然而，17Game在宣传上着力突出“免费”这一点，官方称，2005年8月，游戏的在线人数突破20万，12月更创造了同时在线人数30万的纪录。17Game提供的这些数字是否有夸大成分，我们无法验证，然而2006年1月，17Game主要投资方中华网向17Game增资2800万元人民币，成为17Game第一大股东，持股比例上升到48%，从侧面说明了《热血江湖》在网游市场上至少是保持发展势头的。17Game总裁赵小明表示，这笔增资将投入到免费网游《热血江湖》的运营推广和一款新代理的游戏产品中去。17Game的副总裁林伟透露，目前《热血江湖》的月收入近千万元。与《天之游侠》等半路出家的产品不同，《热血江湖》这类游戏从最开始立项时就是以免费运营为出发点开发的。在此类免费运营的游戏中，虚拟货币流量、经验值获得、掉宝率等内容都需要和虚拟道



17Game总裁赵小明在《热血江湖》在线人数突破20万的庆功会上发言


《热血江湖》的团战场面



免费运营，是变通之道，还是迫不得已？

具的买卖相配合进行设计，因为这直接跟以后的盈利模式相关。

越来越多的运营商加入到这场免费大潮中，而免费似乎也为他们带来了更多的用户。其实，免费运营模式真正被人重视，还是从盛大旗下游戏免费开始。2005年11月，盛大宣布《传奇世界》《梦幻国度》《热血传奇》这3款游戏永久免费，立刻引起了广泛关注，无论是处于起步阶段的《热血江湖》，还是运营了一段时间的《劲舞团》《劲乐团》，或是已处在衰退期的《热血传奇》，都不约而同地选择了免费运营的方式，似乎这种方式也为这些游戏带来了新的活力。

鉴赏不同游戏的品质。客观上来说，这也净化了整个行业的环境，使游戏品质和售后服务成为决定游戏运营成败的最关键因素。”金山公司网游事业部市场总监刘阳女士在接受记者采访时也表达了相似的观点。



《秦殇》的凝重，似乎预示着国内单机游戏历史的结束——从开发网游到免费运营，目标也走上了和许多国内游戏开发商一样的道路

参考韩国网络游戏的发展情况，可认为未来免费运营将和收费运营一样，成为网络游戏的常规运营手段之一，运营商将依靠提供免费游戏中的更多增值服务获得收益。那么厂商该如何决定他们运营的产品是否应该选择免费？

对此张淳回答：“第一是要看游戏本身的品质。品质决定一款游戏的成败，这在当今的网络游戏行业是铁定的真理。仅仅依靠噱头炒作的游戏，无论是收费还是免费，都无法长久生存。《魔兽世界》的收费火爆，和《热血江湖》的免费风靡，都说明了同样的问题。缺乏游戏性，耍什么手段都没有用。


目标软件总经理张淳

其次是要审视游戏的类型。大型网络游戏和休闲益智类由于市场定位、游戏习惯、游戏方式都有很大差异，所以对于收费和免费的选择也不尽相同。由于休闲类游戏的玩家数量和年龄跨度远远大于大型网络游戏，但深入发掘增值服务的深度则远远不及后者，因此采用免费运营方式的休闲类游戏很少。通常休闲类游戏的收费相对大型网络游戏较低，用户的忠实程度也相对较低。所以免费运营带来的‘降低游戏进入门槛’的效用不大。反过来免费的效用在大型网络游戏中就相对体现得更明显。所以采用免费运营模式的此类游戏日益成风。”

张淳谈免费模式在网游不同时期的意义

免费运营的策略性

作为国内的老牌游戏开发商，目标给记者的感觉一直是强硬派。这个印象来自《秦殇》，《秦殇》——一个晦涩的名字，玩《秦殇》的玩家恐怕没有几个人理解“殇”的意义。《秦殇》冷酷灰暗的包装盒封面，透着一种不与商业妥协的姿态。所以，当记者听到目标的游戏免费运营了，还是吃了一惊。在记者心中，一直默认为好的游戏不需要免费，自有人花钱来玩，目标的游戏免费运营，在记者眼中看来是一种妥协。记者找到了目标的总经理张淳，采访他是怎么看待免费运营的。


免费的《新天骄》是否真的能和他的名字一样“浴火重生”？

张淳说：“免费运营是整个行业不可逆转的大趋势。网络游戏行业目前竞争激烈，几乎每个月都有新游戏推出，在玩家有了更广泛选择余地的同时，运营方从点卡中获得的利润日益减少。免费运营一方面提高了行业的进入门槛，强化了行业竞争环境，使得不具备实力、只想捞笔钱就走的企业迅速被淘汰；另一方面，也使得网游玩家进入游戏的门槛大大降低。他们无需付出太大代价，就可


2005年9月，《天骄》运营权正式回归。9月28日经过全新的改版的《新天骄》推出，目标宣布，《新天骄》永久免费

目标有两款游戏免费，《新天骄》是在收费一段时间之后宣布免费，而《傲世Online》则是一开始就免费，对于这两款游戏以及它们的免费时机，目标是怎么想的呢？

张淳随即补充："这就是我要说的第三点，即使是大型网络游戏，出于不同的游戏内容和品质，采用免费运营的策略和目的也是不同的。在游戏公测早期就开始宣布免费运营的，如目标软件运营的《傲世Online》、天联世纪的《FreeStyle街头篮球》、征途网络的《征途》都是从一开始就宣布永久免费。这样做的好处是消除了"点卡"的进入门槛，吸引更多玩家迅速进入游戏，聚集人气。对于一款新游戏来说，迅速争取玩家是最重要的。而且新游戏的永久免费除了消除"点卡"的进入门槛外，还很大程度减缓了宣布收费之后玩家的流失。对于运营中途宣布免费的游戏，如成都欢乐数码的3款网游《密传》《命运2》《彩虹冒险》，久游网代理的《猎人MM》等，原来有一定的用户基础，游戏品质也不错，宣布免费之后，不但避免了玩家的流失，用户数量还有一定增长。此外，对于盛大网络的《热血传奇》、金山公司（收购原华义）的《新石器时代》等较早开始运营的游戏，属于最早一代引进的产品，有非常庞大的用户群体，但由于游戏品质逐渐落伍，玩家不可避免地大量流失。选择免费，就是出于尽力延长游戏寿命的目的。毕竟只要保持足够数量的用户，通过其他服务同样可从这些玩家身上挖掘最后一桶金。"


免费玩游戏、琳琅满目的道具商店，对玩家来说是不是个"美丽的陷阱"？


《傲世Online》是目标免费的第二款游戏

从张淳的话中，我们不难想《新天骄》和《傲世Online》免费的原因。那么，免费模式是如何盈利的呢？与收费模式相比它的优势何在？

收费与免费模式的对比

自助餐和超级市场

游戏企业如何从免费运营的网络游戏中获得利润呢？目前通行的方法是出售辅助性的装备和道具，如游戏橘子的《巨商》、金山的《新石器时代》都主要使用此方法。与以往相比，收费模式与免费模式最大的区别在于，收费游戏卖的是"时间"，而免费游戏卖的是虚拟物品。收费游戏主要靠销售游戏点卡来获利。



《巨商》是国内首批尝试免费运营的网游产品之一

从表面上看，收费模式的优势在于收入的相对稳定。这个相对稳定，是以玩家基数稳定为基础的。只有在线的人数足够多，运营公司才能获得更多的利润。就好像自助餐，交了钱，进去随便吃，然而，里面的几十种菜中，顾客真正喜欢的没有几种，可我们还是要付吃每一种菜的钱，因为对于商家来说，你存在着"吃每一种菜"的可能。所以，如果这里的菜大多数顾客不喜欢，可能他根本就不会去吃，就算他买了门票进去了，菜的味道不好，吃过一次他也不会再来。这是一种强迫式消费，和网络游戏收费模式一样，"先给钱后进门，不给钱就没得玩"。此时游戏的品质对于游戏用户的数量就起着决定性的作用。在百余款网络游戏同时存在，而用户却没有明显增长的激烈竞争中，品质不够出色的游戏，很难长时间存活。

《热血传奇》免费后，私服会像原来一样火爆么？


免费的《新石器时代》和《石器时代》有什么区别？

而免费模式就好像超级市场，进门不需要花钱，里面林林总总的商品，"总有一款适合你"。在这种


“您玩的私服被查封，您的装备将被全部没收，请您跟我回去协助调查”

自选型的付费模式中，用户可根据自己的需求购买虚拟物品。同时，超市的连锁效应也能在免费模式中得到体现，一些经常光顾道具商店的玩家，会对更多的玩家产生影响。

同时，免费模式对私服的打击是巨大的。私服大多数采取免费模式，而靠贩卖游戏装备获利，有些游戏中无法得到的高级装备，在私服中都可尽情体验。然而，当运营商采用免费模式，私服也就失去了其免费的优势，在客户服务、服务器稳定性上，更无从与官方服务器竞争。从官方购买的装备和道具，玩家可尽情使用，永久保留，然而，私服的非法特性，使得选择私服的玩家权益无从保证，就算今天花几百几千元买到了一身顶级装备，明天私服被查抄，装备也就瞬间化为乌有。可以说，免费模式在对抗私服上，有着收费模式无法比拟的优势。


玩家在道具商店购买装备，会有种超市购物的感觉

免费模式与收费模式相比，有着诸多优势，而越来越多的运营商，乃至盛大、目标、金山等实力派厂商也加入到了免费行列，给那些举棋不定的厂商吃了颗定心丸，媒体也纷纷作出了“2006年将是免费游戏年”的预测，免费游戏真的这么容易成功么？

免费游戏与游戏本质的探讨

曾几何时，我们要花钱买游戏？

中国网络游戏市场跟风现象严重，当盛大、金山、目标等公司采用免费策略，必然会引起消费者心理变化，大企业的产品免费往往会导致小企业跟风行动，免费之风愈演愈烈的可能很大。然而，这些产品在表面上的“免费”，真正能做到不破坏游戏的平衡么？

“免费网游在盈利性方面的优势在于，它主要依靠优质客户获得收入，即20%用户提供80%收入。”17Game总裁赵小明在接受采访时解释。直白点讲，这20%的用户，就是“有钱”的那一部分。17Game的《热血江湖》的收入又是从何而来呢？



《热血江湖》的购物界面

记者的朋友老孟曾是一位《热血江湖》的玩家，但他不久就放弃了这款游戏，当记者找到他时，他刚刚结束了欧洲服务器的《龙与地下城Online》历程，准备物色一款新的游戏。当记者问起《热血江湖》时，老孟说：“当时我是因为免费才玩这款游戏的，可是玩起来发现花钱一点不比收费游戏少，更主要的是，你不得不花。”“为什么呢？官方不是说不购买道具物品，也可体验游戏的乐趣么？”记者问道。“这款游戏级别的差距直接决定胜负，一个3转的（60级）可同时打死几个50级出头的，而且《热血江湖》升级是没头儿的。”老孟接着说，“《热血江湖》提供的那些道具，说是不影响平衡，可是购买的玩家能享受什么经验、金钱提升等，尤其是经验获得的速度，买了和没买过的差得太多了。比如‘玄武赤炼符’，买了之后，玩家打怪时获得的经验上升为原来的1.2倍、历炼上升至1.5倍、游戏币上升至1.2倍，同时死亡经验损失由原来的1%～5%随机减少变成固定的1%；还可原地复活、接受专有任务等。你说买了和没买的区别有多大？而且到后来这样的道具越来越多。”



《热血江湖》的“至尊三符”相信用过的玩家都会对它们的效力记忆犹新

《热血江湖》的道具是不是真的影响游戏的平衡

呢？《热血江湖》目前级别最高的玩家“裸奔也是一种美”（游戏ID）目前105级，本来他只是玩《热血江湖》，后来自己建立了一个打钱工作室，雇了80人两班倒打钱，据他本人称，他每个月收入8万元左右。贩卖游戏币、装备，做代练，都是他的业务范围。在接受采访时，他告诉记者，他一个月在《热血江湖》上就要消耗3000元人民币用于购买游戏道具。一个完全依靠《热血江湖》获利的打钱工作室的成员，愿意每个月消耗3000元来购买游戏中的虚拟道具，那么，这些道具对他获得经验、装备、金钱速度的提升也就不言而喻。在这样的游戏中，没有钱，真正想吃“免费午餐”的玩家，又能得到什么样的体验呢？



每玩一小时《魔兽世界》要花费0.45元，对于“免费”游戏来说，这确实有点贵

天纵网络的《飙车》是一款从开始就免费的游戏，目前保持4万人在线，每个月的收入接近400万元。天纵网络市场部负责人陈晓江在接受记者采访时说道：“《飙车》主要靠出售车辆的零件，以及车身的装饰、贴纸等盈利。”当记者问到可购买的零件有哪些时，陈晓江回答，“有车轮、车胎、马达。”“这些零件会影响平衡性么？”记者追问。“不会有绝对的影响，”陈晓江回答得很含蓄，“没有最好的赛车，只有最好的车手。”的确，如果玩家有拓海一样出神入化的技术，纵使驾驶AE86这样的老爷车，一样能驰骋秋明山道，不过大多数玩家却没这个能力。花点钱改善一下轮胎马达，也就是理所当然的了，毕竟，在现实中飙车的胜负也很大程度决定于车的好坏，飙车本身就是有钱人的游戏。



在“免费”的游戏中，你真的能找到单纯的游戏乐趣么？

“嘿，哥们儿，你买只鸡干什么？”“吃了它，我们的经验值翻倍呢！”

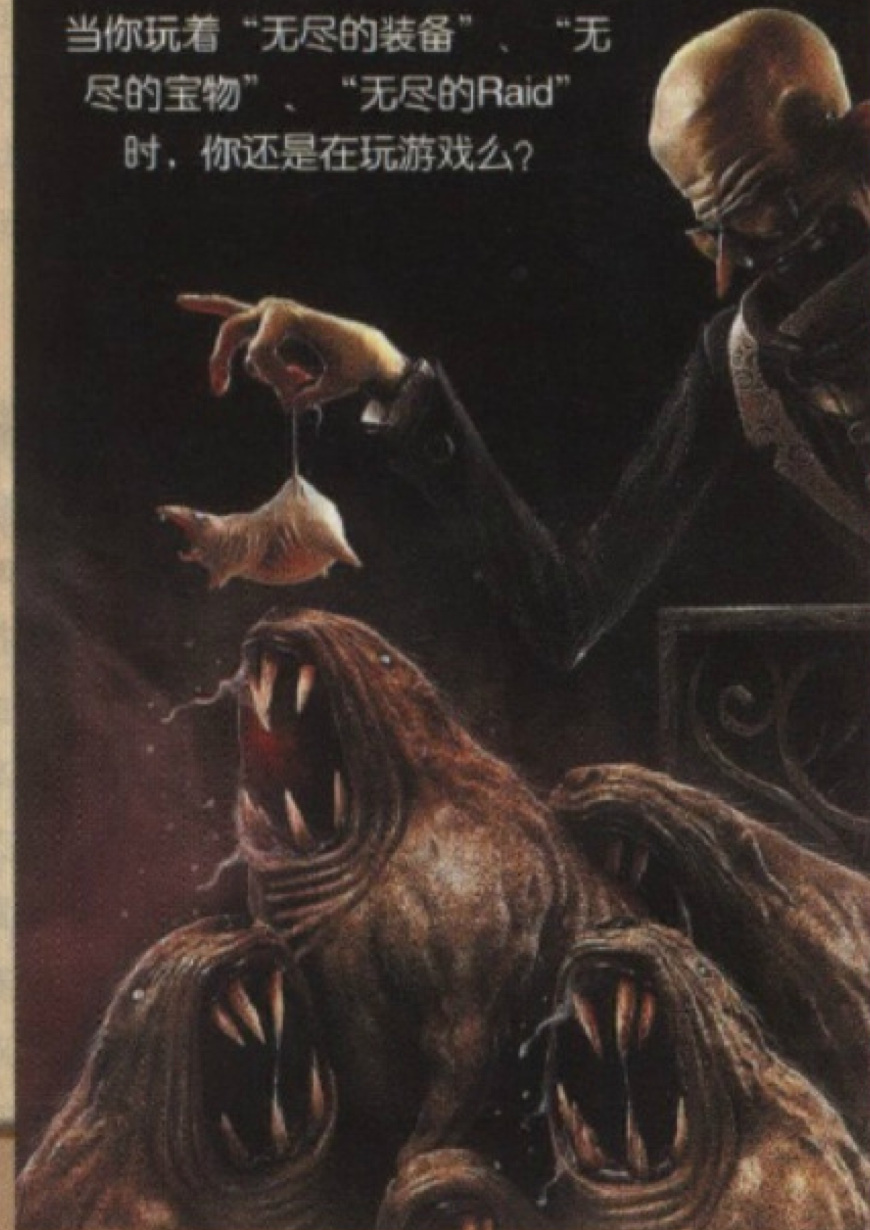
在接触了越来越多的免费游戏之后，记者发现，无论运营商怎样标榜自己可购买的虚拟道具“不影响平衡”，这些道具还是不可避免地对平衡性产生了或多或少的影响。我们玩游戏到底为了什么？在一款游戏中，可用人民币买来胜利和装备，它还是游戏么？“免费”的游戏中，我们要花钱来买到更好的体验，“收费”的游戏中，我们只能凭借自己的努力，“免费”和“收费”的界限，更加模糊了。

写在最后

当这篇文章要结束时发现，我又不可避免地扯到了所谓游戏本质的问题。这与我前面提出免费游戏的种种优势似乎背道而驰。但是，作为一个游戏行业的从业者，从玩家时代走来的我，所着眼的依然是游戏本身的游戏性。没有游戏性，没有平衡的游戏，无论收费还是免费，都不能称为合格的游戏。因为，我们玩游戏是为了体验，失去了平衡性，也就破坏了玩家的游戏体验，即使靠免费聚拢多少人气，也会迅速散去。

让人欣慰的是，诸如《傲世Online》《征途》之类的新游戏，已开始着手提供付费服务来获取利润，例如提供更大的付费存储仓库，提供速度更快的付费坐骑等，免费用户也能获得同样类型的服务，不过在品质和数量上有所区别。让免费玩家能正常稳定地进行游戏，付费玩家则可获得更多便利，享受更多乐趣，将盈利点从“产品”进一步转向“服务”，将是以后免费游戏发展的新方向。相信未来随着移动终端的不断发展，免费网络游戏还将有更多的盈利渠道。今后的免费网络游戏将为玩家提供什么样的游戏体验？我们拭目以待。P

（本文部分插图来自互联网，请插图作者与本刊联系）


当你玩着“无尽的装备”、“无尽的宝物”、“无尽的Raid”时，你还是在玩游戏么？

走近KODE5

■本刊记者　司马平安

据了解，KODE5是一个全球电子竞技玩家的Code（指令）。主办方希望透过这个Code传达这样一个信息——全球电子竞技玩家都将秉持运动员精神，以公正、公开、公平的方式进行全球竞技。5代表了五大州。因此KODE5将是横跨16国、五大洲的大型电子竞技赛事，据了解今年首届比赛的全球总决赛将在中国举行。

那么他们将如何通过比赛传达以上信息呢？本刊记者找到了KODE5市场策划总监Coco Lee。她谈道："KODE5将是一个完全OPEN（开放性）的比赛。任何想参加KODE5的人，无论职业选手或业余玩家，我们都欢迎大家共聚一堂竞技。'赛事无国界'代表了我们不受国籍限制，比如中国玩家可以选择在任何有KODE5赛事的国家参与竞技。"此外，KODE5还将组织全球电子竞技游戏改革委员会，他们将每年固定聚会召开全球会议，讨论以下议题：制订全球赛事公认的电子竞技规则与标准；KODE5优劣以及该改进的地方；搭起玩家与支持厂商的桥梁，针对支持厂商在设计电玩硬件上提供具体的建议与参与设计；讨论任何委员会可以为Gaming Communities做的贡献。而这个全球电子竞技游戏改革委员会的成员将来自玩家、游戏战队、媒体、赛事组织者与游戏厂商。"


KODE5市场策划总监
Coco Lee

目前KODE5已经得到了Intel、ATI、Foxconn、Corsair等大量企业的支持。其中富士康中国区市场活动负责人Wesley Yang告诉记者："Foxconn希望透过与KODE5的合作，与游戏族群做更多的互动。通过KODE5全球电子竞技游戏改革委员会这样一个管道，了解游戏族群的需求，以开发出真正由玩家设计主导的产品。" P



业界动态

涂鸦软件与北京电影学院签约

近期记者从相关渠道了解到，北京涂鸦软件有限公司的"起点"游戏引擎被北京电影学院采用，成为该校动画学院游戏制作专业本科生的正式课程。北京电影学院动画学院是国内最具实力的开展动漫和游戏本科教育的高等院校之一，此次和北京涂鸦软件公司的合作，进一步拉近了游戏教学和产业实践的距离。

《华夏Online》推出现金抽奖活动

近日，自主研发并运营网络游戏《华夏Online》的深圳网域与统一集团武汉分公司达成战略合作协议，在江西、湖南、湖北三省推出活动。从现在起，在以上三地购买统一100系列方便面产品的消费者，均可获得《华夏Online》免费游戏时间，并可参与现金抽奖，一等奖为现金3000元。

首届中国《飚车》竞技联赛（NCL）火热开赛

NCL英文全称National CTRacer League，中文名：中国《飚车》竞技联赛。该赛事起源于2006年3月4日，由天纵网络精心策划，为国内《飚车》高手提供技术切磋平台。该赛事拥有规范的赛制、专业的管理与丰富的奖项设置。首届NCL已于3月底正式开始拉开预赛帷幕，比赛将由车队赛入手，面向游戏内多达12 861支车队和60万已组建车队的玩家。

SUN将于5月初正式公测



2月24日，网禅（Webzen）宣布于4月25日进行SUN的第二次压力测试。此次压测预计到4月29日结束，测试原则上将使用公测版本进行，第一次压测的数据将继续在本次测试中使用。如果一切顺利，游戏将于5月2日正式开始公开测试。网禅方面表示，经过几次测试并收集了大量玩家意见后，此次的测试版本将是玩家意见汇总并进行修改后首次亮相的版本，完成度相当高。另外，SUN还将在5月10日开幕的E3上展出，向玩家进行现场演示。

久游网签约《劲爆足球》



久游网于2月25日与韩国网络游戏公司SonicAnt签订了休闲类网络游戏《劲爆足球》的中国大陆及港澳地区独家代理运营协议。久游网董事局主席兼总裁王子杰在签约后表示：今年是世界杯年，预计足球将成为今夏整个社会关注的热点，而《劲爆足球》的推出将为广大国内游戏玩家和足球运动爱好者提供一个体验足球乐趣的虚拟形式。王子杰同时表示，《劲爆足球》是久游网签约引进的首款体育模拟类型网络游戏，该产品的成功签约是久游网全面进军体育休闲类网游市场的第一步，久游网将在近期推出包括足球、篮球、网球在内的一系列体育项目网络游戏。

《阿猫阿狗大作战Online》开始封测



大宇资讯出品的《大富翁》系列、《阿猫阿狗》系列是国产原创游戏的经典作品。在如今网络游戏风行的年代，大宇资讯也开发了休闲类网络游戏《阿猫阿狗大作战Online》。《阿猫阿狗大作战Online》由大宇资讯旗下的上海软星研发，它继承了《阿猫阿狗2》的渲染技术，是一款全3D的网络游戏。本作已于3月8日开始封闭内测。

世纪天成结缘《跑跑卡丁车》

■本刊记者 生铁 心鹰

2006年3月16日下午，上海邮通科技有限公司在北京喜来登长城饭店隆重举行了"《跑跑卡丁车》产品发布会"，携手韩国开发商Nexon把《跑跑卡丁车》这款休闲网络游戏带给中国玩家。会后，记者对世纪天成市场副总经理刘铭进行了专访。

大众软件：众所周知，《跑跑卡丁车》是韩国Nexon公司根据旗下知名网游《泡泡堂》改编的一个赛车类型游戏。你们是否因为《泡泡堂》的成功而选择代理这款休闲网游？

刘铭：挑选一款网络游戏产品要考虑多方面因素，具体包括公司的产品战略规划、产品品质与市场赢利前景、开发团队支持合作能力等。我们选择Nexon公司的原因是：第一，《跑跑卡丁车》自2004年6月1日公测以来，在韩国有1600万实名制用户（相当于韩国1/3的人口）。第二，根据之前《洛奇》的良好合作来看，Nexon是一个非常好的合作伙伴。

大众软件：能谈一下代理签约这款网游时与Nexon公司的合作过程嘛？

刘铭：我们早在2005年初就和Nexon洽谈《跑跑卡丁车》的合作事宜，当时我们的第一款游戏《洛奇》正在顺利运营中，在相关事宜上也合作得十分顺利。双方相互交流合作的重点是产品的本地化运营，我们根据运营中出现的具体情况，结合玩家合理的反馈意见后，及时与Nexon进行沟通和协调。

大众软件：世纪天成对外挂的态度是如何的呢？

刘铭：《跑跑卡丁车》一开始内测就被外挂盯上了，世纪天成对此高度重视。一方面从游戏程序本身入手，对游戏外挂进行封杀堵截；另一方面对使用外挂的玩家予以停权。


世纪天成市场副总经理刘铭

大众软件：从内测阶段起，已经有不少玩家在索要游戏账号了。您希望这款游戏未来达到一个怎样的成绩呢？

刘铭：我们的目标就好像我们的口号那样——"全民漂移"，希望全国的网民都来体验《跑跑卡丁车》中的漂移快感。

大众软件：对于2006年的中国网络游戏市场，您能作出一些评价或预测嘛？

刘铭：我认为2006年是休闲网络游戏之年。首先，网游市场用户的成熟度在进一步提高，玩家已不再盲目地随大流，而是对游戏的适己度有了比较明确的判断。因此我们需要做到的是：细分市场，明确产品的定位，必须清晰地把产品的概念表述给用户，引导玩家选择我们的产品，进而牢牢抓住本产品针对的用户。其次，随着网游市场的不断扩张，网络游戏会与其它各行各业有更多的联系与合作，因此异业合作将成为趋势，多个产业的多种产品将形成双赢或多赢。此外，网游平台化运营将成为主流，世纪天成也将竭力打造这样一个整合性网游平台，为玩家提供更好的服务。P

电子竞技

西班牙著名CS战队x6tence SEC决赛涉嫌作弊

随着SEC2006大赛的结束，西班牙CS王者x6tence迎来了建队历史上的第一个洲际赛事的冠军，可赛后突如其来的涉嫌作弊争论则让新科霸主颜面扫地。事情起因是在SEC决赛中，x6tence发挥出色，以16：3横扫波兰雄鹰Pentagram。赛后Pentagram要求对西班牙的队员们进行Config核查，两名西班牙选手的Config中被发现有违规参数，他们擅自将cl_cmdbackup的参数从2改为了0，还修改了cl_interp参数（CS：Source）。虽然最后SEC管理人员宣布对x6tence的处罚为判负6局，x6tence依然以16：9的比分获得了冠军。

WCG反恐冠军3D战队3月11日正式访华

3月11日到3月20日，NVIDIA公司和英特尔公司携手邀请世界顶级CS战队3D来中国进行首次巡回表演赛。众所周知，3D是在全球排名前列的CS战队，这支平均年龄为22岁的队伍在去年赢得了WCG的世界冠军之后被WCG组委会列入WCG名人堂。此次3D来华表演赛先后覆盖北京、上海、广州、成都、西安，并和当地的游戏高手一决雌雄。



3D战队在ESWC中夺冠后的欢呼

Kappa成为ESWC唯一运动装备赞助商

继英特尔公司冠名电子竞技世界杯(ESWC)2006中国区预选赛之后，运动品牌Kappa将成为该项赛事中国区预选赛重要合作伙伴，即英特尔2006电子竞技世界杯中国赛区预选赛唯一运动装备赞助商。Kappa作为世界著名的运动品牌，一直凭借其充满意大利风情的设计、创新面料的使用和不断令人耳目一新的产品为人们所熟知。在Kappa进入中国市场以来，其更加时尚化的品牌定位也吸引了更多年轻消费者的青睐。在品牌创立之初，Kappa就开始向各个比赛项目的运动队伍提供支持。

《冰封王座》IEF2006总决赛地点确定

IEF2006(International E-sports Festival 2006)将于今年9月21日在中国上海举行。韩国方面包括韩国文化观光部、韩国国会、韩国游戏企业商会、韩国E-Sports协会等部门对此次赛事提供了相当多的关注；中国方面包括文化部、信息产业部、广电总局、上海市政府等部门也对赛事十分支持。IEF2006国家对抗赛为期4天，最后的国家对抗赛将在上海万人体育馆举行。

"我们忽悠网不忽悠别人"——专访忽悠财富网CEO崔棣

■本刊记者 生铁

总部位于北京的忽悠财富网（www.whoyo.com.cn）成立于2004年，是新加坡上市公司NeteLusion旗下的子公司。该网站的主要业务集中在在线游戏增值服务、虚拟理财资讯服务以及网络虚拟商品的个人交易平台建设上。网站成立两年来，作风一直比较低调。这次有机会采访到其CEO崔棣先生时，才知道他是一位从1993年起就投身IT行业的资深人士，但他在成立忽悠财富网以后才算真正投身到数字娱乐领域里。



忽悠财富网CEO崔棣

在谈到为什么要选择"虚拟物品交易"这个市场切入点进入这一领域当中时，崔棣说：互联网是未来社会发展的基础，他希望能从黏着度最高的点进入互联网行业，而"虚拟物品交易"正是他选择的点。他作了个比喻，无论COMPAQ、DELL或HP这些公司在发展过程中如何起伏，整个IT市场的规模都一直在扩大，所以Intel和微软永远是最赚钱的公司。而忽悠财富网正在探索一条综合BtoC和CtoC之间的销售方式，以解决这一领域长期存在的保证信用但无法提高效率的问题。如果无法做到效率和信用并重，就永远无法将企业做大。

作为目前国内唯一有上市公司背景的网络虚拟物品交易平台，忽悠财富网所想的不仅是做简单的交易中介商，崔棣希望通过《大众软件》对国内的玩家说："我们在等待，也在培养这个市场的成熟。我们希望忽悠财富这个品牌能成为一座连通虚拟经济与现实经济的桥梁。我们忽悠网不忽悠别人！"

崔棣还对本刊一年一度的电脑游戏产业报告表示出了浓厚的兴趣，并与记者就此进行了探讨。



产品信息

《三国志11》日文版正式上市



光荣公司出品的《三国志11》3月17日在日本正式上市。《三国志11》整体场景一改传统的精致与华丽，采用了气势磅礴的水墨风格，人物形象改用3D引擎开发，而游戏方式依然是君主扮演+回合制。

《达·芬奇密码》夏季上市



根据畅销小说《达·芬奇密码》改编的同名电影注定将是今年夏季的票房大作，而2K Games制作的同名游戏也将会同期上市。2K Games还没有公布本作游戏系统方面的详细消息，不过从目前得到的资料看，本作将融合秘密行动、驾驶、战斗等流行动作元素，玩家将会扮演主角罗伯特·兰登和索菲·奈芙前往巴黎，深入卢浮宫、巴黎圣母院寻找线索并躲避追踪者。

街机名作《雷电3》登陆PC

街机上的名作《雷电3》PC版已于3月17日登场，PC版完整收录了PS2版所有游戏模式。PC版《雷电3》还具有一些全新要素：当玩家顺利过关并击败最终Boss，画面上将会出现一组密码，只要登录《雷电3》官方网站相关页面并输入密码，就能参加日本的"网络排行榜"，甚至还能开启"桌布资料集"与"画面切换模式"等附加功能。



《无限乾坤》推出1.3版

近日，道隆科技开发的手机网游《无限乾坤》正式推出了1.3版。据道隆科技透露，1.3版是一次大规模更新。此次更新在武器装备上有了大幅度改进，使玩家在选择武器装备上有更多的选择，玩家现在可根据自己的属性选择最适合自己的装备，不再有"千人穿一衣"的情况出现。而武功系统的改进需要玩家更加清楚武功的相生相克属性，增加了游戏的可玩性。游戏NPC也进行了全面更新，携带宝物的NPC需要玩家配合才能打败。这款手机网游目前还在测试中，玩家可登录http://wap.wxqk.com免费体验。

金山再现《新石器时代》

■本刊记者 冰河


活动现场展示“竞选”的宠物狗

《石器时代》曾经是中国网络游戏早期的代表作，在广大玩家群体中拥有极高的知名度。在原运营公司华义科技被金山公司收购之后，《石器时代》的走向就成了广大网游玩家关注的焦点。3月9日，事情终于有了结果，金山公司正式向全国推出经过内容调整的《新石器时代》，并于3月11日面向全国启动“新石器五蛮宠”宠物狗游戏代言评选活动。活动范围覆盖北京、上海、成都等12个城市，评选出的5只小狗将作为《新石器时代》的形象大使。这是网游业界继明星、玩家代言网游作品之后，首次选用宠物代言游戏。

本刊记者现场采访了金山软件数字娱乐事业群市场总监刘阳。据她介绍，此次活动2月25日启动海选程序，网民可为自己的宠物报名参赛。这次活动将经过全国海选、网上投票PK赛和网上投票总决选3个阶段。金山公司针对参赛狗的图片、故事和主人们填写的入选理由等方面，进行严格筛选，挑出“才貌双全”的候选宠物在网上进行残酷PK，由全体网民担当大众评委，最终选出5只网络票数最高的冠军作为《新石器时代》的品牌代言宠物。最后入选的宠物将一起组成“新石器五蛮宠”，宠物形象将被植入游戏内部，成为整个游戏的一部分，同时入选宠物的玩家主人也将获得丰厚的现金奖励。

对于目前风行的免费游戏风潮，刘阳认为并不是所有的游戏都适合免费，需要针对不同类型的游戏。此次《新石器时代》的免费是基于该游戏已运营了很长时间，又经历波折，需要再聚人气，吸引以前的老玩家回归。而金山公司目前运营的《剑网》系列、《封神榜》以及年内将投入运营的《大话春秋》都将保持收费运营的战略。

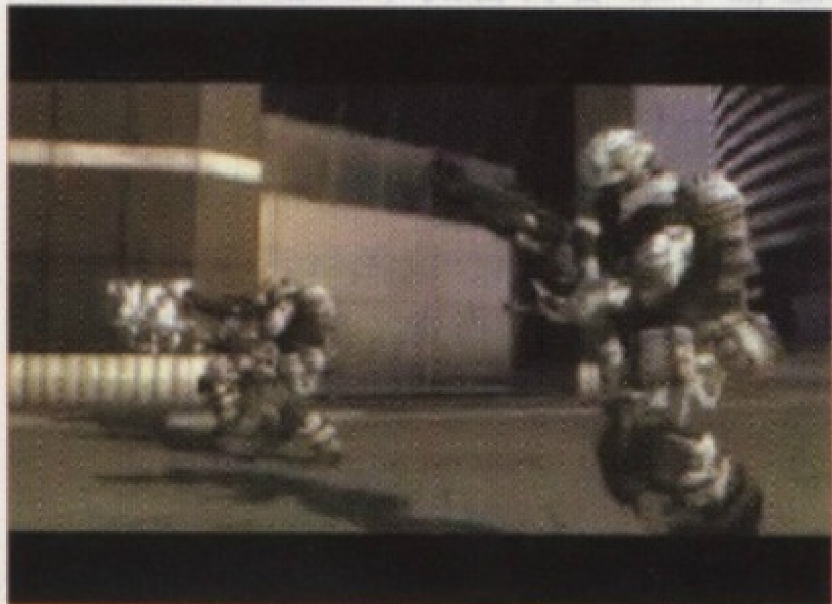
奇幻网游《科南世纪》职业设定揭晓

以野蛮人为题材的网络游戏《科南世纪》近日公布了游戏中的职业设定。《科南世纪》分为单人游戏模式和网络游戏模式。当玩家完成单人游戏战役后，可以从牧师、战士、法师、盗贼中选择最初的职业原型。当玩家进入网络游戏模式后，这些职业又能发展成相应的高阶职业。比如：牧师职业可以发展为怒熊萨满或者神之子嗣或者唤雷师等高阶职业。如果玩家加入某个公会后，还会出现声望职业供玩家选择。《科南世纪》计划在今年5月上市。



《战地2142》今秋发布

日前曾有线索暗示“战地”系列可能会增加一款新作，设定年代是未来的2142年，最近一期的《PCGamer》确认了这一消息并翻出了预告片。从预告片来看，《战地2142》的背景设定是22世纪中期遭遇第二次冰河期的未来世界。在未被冰雪覆盖的土地上，生存问题引发了新的战争，各种全新的战场、战士和武器将轮番登场。预告片以地球远景开始介绍，随后视角拉到地面战场，装甲战士、机械武器激战正酣，甚至还出现了隐形机器人，不过没有看到大家企盼已久的激光武器的存在。



将“主动免费”进行到底

——17GAME举行全国经销商大会

■本刊记者 龙猫

2006年3月18～19日，网络游戏《热血江湖》运营商17GAME第二届全国经销商大会在北京举行。共有来自35个城市的55家经销商参会，17GAME总裁赵小明主持了大会并在会后接受了记者采访。

会上赵小明首先对2005年网络游戏市场的盈利模式进行了总结。他说，17GAME2005年最有影响力的转折莫过于运营收费模式的变化，同时这也是整个中国网络游戏行业在2005年面对的一个热点问题。2005年以前，中国网络游戏运营商的盈利模式还是以“计时点卡”为主。但经过几年的爆炸式发展后，在市场竞争不断加剧及其他各方面因素的影响下，中国网络游戏市场变成一个趋向“买方市场”的环境。在此现状下，17GAME针对《热血江湖》提出了“永久免费”的运营模式，17GAME称之为“主动免费”游戏。对于记者提出的如何定义“主动免费”的概念，赵小明表示，“主动免费”指的是《热血江湖》是一款从策划阶段就考虑到“免费运营环境下”的网络游戏，用销售游戏装备来取代“计时点卡销售”模式。这种模式不同于游戏运营时间较长以后导致用户流失，为了留住人气而不得不采用免费手段的“被动免费”。

赵小明接下来介绍了2006年17GAME的渠道策略：1.坚持省代和扁平并存的复式渠道策略，区不同，策略不同；2.坚持以建设和发展终端为核心目标的渠道发展模式，提高铺货率；3.积极进行渠道模式的创新，搭建多元化、立体化的渠道架构。总的来说，这是以终端建设为核心的渠道精耕计划，大力拓展终端建设，对渠道进行精细化管理。

在提到2006年的新游戏计划时，赵小明表示，今年17GAME将会有新游戏推出，收费模式则待定。而对于是否有自主研发的计划时，他回答说，17GAME一直有这方面的打算，但更倾向于与其他厂商合作。目前由于资金和人才等原因，暂时还未将此列入近期计划之中。

《三国志11》推出之后……

■本刊记者 生铁



忘记是玩《三国志Ⅶ》还是《魔法门Ⅶ》时，一位同事顺口说的话："一款作品出到第7代了，还能好到哪里去？"倒不是觉得他说得对，只是有时一句说者无心的话，会常常留在你的心里，不自觉地去琢磨它。

2006年3月17日，光荣公司推出了它的第11代作品《三国志11》。

在某游戏论坛的三国游戏专区里，一位网友发贴质疑："想统计一下，《三国志》都出到11代了，有几个曾经买过正版的？"他解释说："因为实在受不了大家对于光荣公司游戏的批评，所以想做一下调查，没有别的意思，谢谢配合。"

实际上，无论FIFA、《魔法门Ⅶ》还是《最终幻想》《生化危机》，任何一款老牌游戏推出新一代作品时，都会有它的死忠游戏玩家对新作品发表或喜欢或不喜欢的评论，并且在论坛里发生一些争论。《三国志》系列也不例外。但是，中国玩家对于《三国志》这个游戏进行讨论时，发生争论的焦点往往不全在游戏本身……



当那位网友发出质疑后，很快有相当多的玩家回复他的帖子：

"当我知道《三国志》这个游戏并且开始玩的时候，大陆已经没有《三国志》的正版卖了……"

"买过《三国志Ⅶ》，当时以为自己支持了一次正版，结果是伪正版……唉，在国内其实有时候想买正版，还是会被一些奸商欺骗，伤害我们这些热心玩家的心！"

"《三国志》的正版……有钱都找不到地方买……"

"只买过《三国演义》正版，本想支持一下国产三国游戏，但好像《三国演义》出到3代就没了……"

"唯一买的正版三国游戏就是当年智冠出的《三国演义Ⅱ》。98元人民币，严重打击买正版软件的信心……Bug导致根本没法玩，结果还要交10元才换成完美版。"

"自从用BT以来就什么游戏都没买过了。"

提到使用点对点下载软件后就再也没买过正版软件的玩家相当多。还有一位这样说："说实话，本来是要买正版的，110美元，准备拿出来了……结果登录Amazon Japan网站，上面居然写着不出口游戏……汗颜啊。结果刚离开这个网站就看到游戏的下载种子在网上出现了。于是我从上午11点开始下载，下午回家一看，居然下载好了！呵呵，然后……"

几年前看到这些讨论，可能很多人还会有些思考，但每隔一年到两年的时间，光荣都要推出新一代作品，于是论坛里总要循环这样的老一套——先是有玩家跳出来批评游戏的缺点："真是缺乏创新精神！老套路，跟前作相比没多大变化，失望极了……"之后很多人附和，认为日本公司不熟悉中国文化内涵；然后就有人出来替游戏抱不平，认为即使游戏缺点多多，但依然质量上乘，国产游戏应努力，没买过正版的人，有什么资格对游戏责备求全；最后还会有人跳出来说，因为是日本人开发的产品，所以就是不买正版——"本来我免费下载游戏玩，没什么资格评论它好不好，但我还是想说：欧美日做的东西我们都要拿来而且只要免费的……自己觉得好的就拿来！不好就扔！"

一位同样下载破解版游戏玩的玩家则这样说："同样是在偷的我，自认为没有资格指责同样在偷的大家。我只是不理解偷了之后还要抱怨的行为。毕竟现实生活里面，沾了便宜暗自偷笑的有；嘲笑被占便宜的傻瓜的也有；抱怨被占便宜的人便宜不够多不够好的，比较少见。"

每天看到玩家们的这些议论，年复一年，使人会有欲言又止的感觉……看到《三国志11》里第一次由3D效果体现的对中国水墨画风格惟妙惟肖的模仿，总使我心里有一丝莫名的嫉妒。进而又想到，其实，中国的开发人员缺少的并不是创意！早在数年前，《三国演义Ⅱ》中的单挑就是以3D的方式展现的（只不过是视频形式），而中文语音是早在《三国演义》中就实现了的。但开发游戏靠的不仅仅是创意。笔者采访了那么多游戏开发人，总有一些人是那样地盲目乐观。

貌似繁荣、每年还在不断增长着的中国游戏市场，实际上早已成为资本投机的乐园，在这里根本没有培育创作的土壤。

在《三国志11》中，那些耳熟能详的英雄人物，第一次拥有了年轻时和年老时的两种肖像，一位老玩家在论坛里发帖，说他看到了这些英雄人物老去的肖像，有一种热泪盈眶的感觉。在感慨游戏人物老去的同时，我们自己也老了。

看到这个玩家的话，真是没有心情再多谈什么盗版问题、民族问题了……

“亡羊补牢，犹未为晚”——盗号与反盗号

■本刊记者 心鹰



随着网络游戏玩家数量增多，玩家间的交流也逐渐增多，游戏中的金钱交易也顺理成章地由网上转移到现实生活中。与此同时，一些人为了牟取利益，通过非法手段获得别人的账号密码来获得虚拟物品的占有权，我们称这些人为“盗号者”。2003年12月份瑞星发曾经布了《网络游戏安全调查报告》，报告指出有61%的玩家经历过装备和虚拟物品被盗，其中被盗号的占33%，被黑客攻击的占6%。这些遭遇安全威胁的玩家中，有77%认为在网吧遭受攻击的可能性比较大。时间到了2006年，此类调查似乎看不到了，这并不是盗号者良心发现，而是盗号太普遍了，正所谓“道高一尺、魔高一丈”，无论玩家和营运商如何努力防范，盗号者似乎总能找到漏洞。2005年底，刚刚停止收费的《热血江湖》出现大规模盗号事件，公司方面与东北警务人员配合，破获了一个20多人的盗号团伙；2006年3月，中国最著名的《魔兽世界》BBS“艾泽拉斯国家地理”上的“大脚”插件客户端被黑客换成带有木马程序的客户端，导致大批玩家账号被盗；仍然是3月，知名《魔兽世界》插件网站wowui.com被黑客攻击，黑客试图上传带有木马程序的插件，导致网站瘫痪数天……

对于游戏玩家来说，大部分人并不知道怎样采取防盗措施，尽管安装了杀毒软件和个人防火墙，但对于其使用也不得要领。对于运营商来说，尽管在游戏中建立了安全小组，专门负责测试以及汇报各种威胁游戏安全与公平的案例，但因为法律和技术双方面的原因，许多问题很难解决。

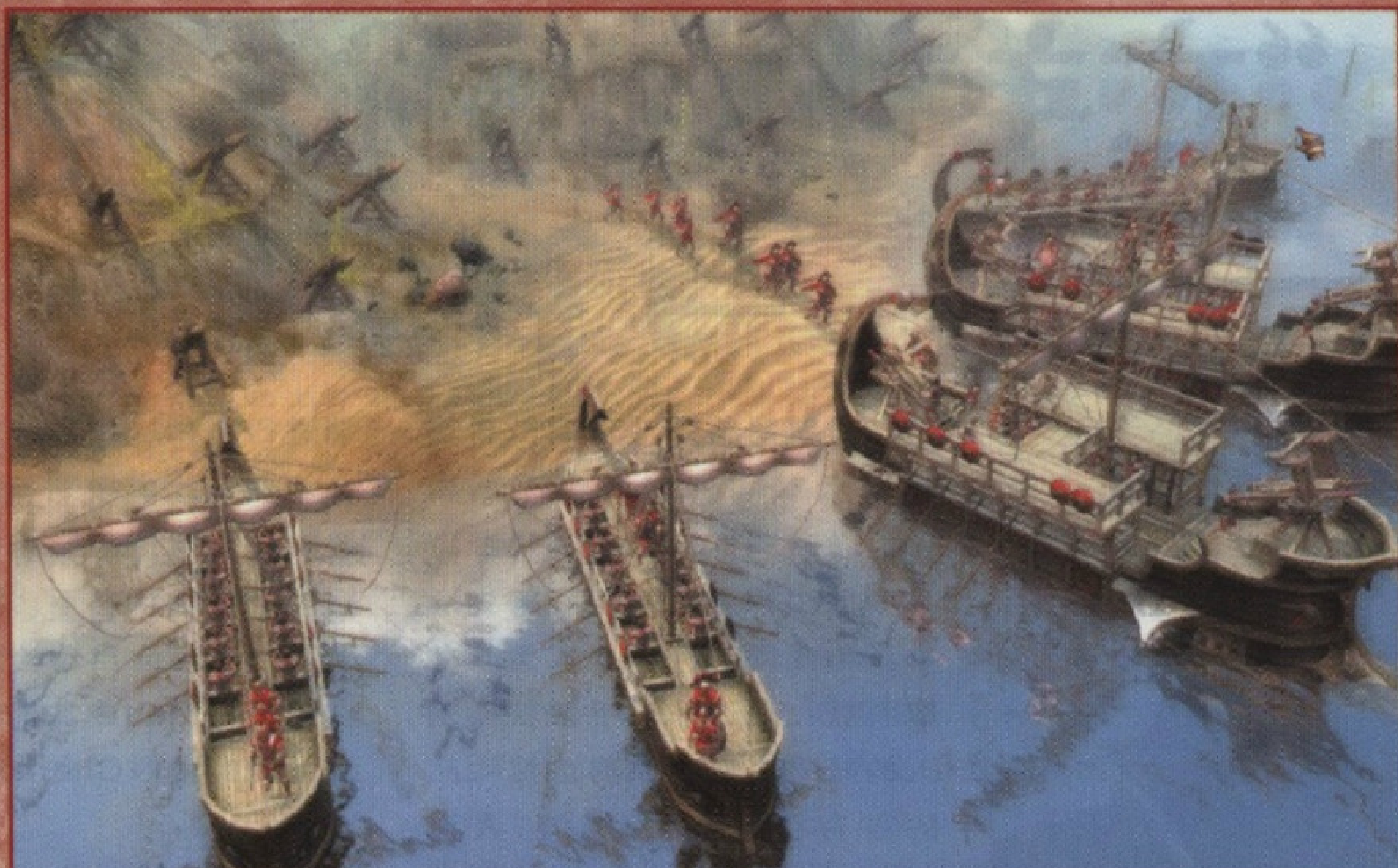
反盗号必须先反木马，绝大多数盗号案例都是由于电脑被感染了木马，任意一次使用外挂、登录网站、在QQ上与陌生人聊天都有可能使木马进驻电脑潜伏起来。多数木马程序的基本原理都是一样的，由两个程序配合使用——一个是被安装在入侵系统内的Server程序，另一个是对Server起控制作用的Client程序。大多数Server程序不会像病毒一样主动传播，而是潜伏在一些合法程序内部，然后由被感染者亲手将其安装到系统中。虽然这一切都是没有经过被感染者授权的，然而从某种程度上说，这的确是在经过各种诱惑后，被感染者“心甘情愿”接收木马。当Server安装成功后，就可通过Client控制程序对Server端进行各种操作了。木马程序的Server端为了隐藏自己，必须在设计中做到不让自己显示到任务栏或系统进程控制器中，同时还不影响其他程序正常运行。当被感染者的电脑处于断线状态下，Server端不会发送任何信息到预设的端口上，而会自动检测网络状态直到网络连接好。Server会通过E-mail或其他形式将Server端系统资料通知Client端，同时接收Client发送的请求。

一些计算机高手提供了许多反木马的方法：安装防火墙以及杀毒软件、清理注册表、关闭后台进程、检测操作系统、检查启动组、关闭NetBIOS端口等。其实，被感染木马的玩家很大程度是自身主观原因。很多诈骗者利用玩家贪小便宜的心理，号称以超低价格贩卖一些物品给受害者，或以超高的现金价格向受害者收购一些物品，等确定交易细节时，假借发照片、发小游戏、发外挂、发网站地址等各种手段，给被害用户发送一些文件或一些带有木马病毒的网址。请玩家切记：贪小便宜容易吃大亏。

随着游戏公司不断地自我防范和宣传，传统的欺骗和木马攻击渐渐失去了优势。盗号者现在开始采用欺骗和黑客技术相结合的方式。比如现在大多数玩家都不会轻易登录不明网站，一些盗号者就利用某些论坛的超级链接功能，把含有木马的盗号网站地址换成其他一些容易迷惑玩家的名字，但实际链接却是盗号网站的地址。一些盗号者甚至不惜工本，制作在外观上和游戏官方网站极为类似的盗号网站，一些不明真相的玩家很容易上当受骗。

作为普通用户，防范木马首先要从自身出发，其次在技术上也要有所涉及。比如：时常更新Windows系统，常打补丁；进入游戏前，务必查杀木马；养成经常更换密码的好习惯；尽量不去陌生的网吧和黑网吧；警惕输入账号密码时被别人看到等。如果很不幸账号被盗，那么第一步：拨打客服电话申请账号冻结。在发现账号密码不对，而你因为各种原因不能在最快速度取回密码后，那就需要立即拨打客服电话，申请暂时冻结被盗账号。第二步：使用邮件或手机短信取回密码。若密码并未被修改，只是角色被删或装备被盗，尝试联系GM恢复角色和物品；若密码被修改，且游戏有密码绑定邮箱，请更换邮箱后再取回密码，谨防由于邮箱被盗而导致的密码被盗。第三步：解除账号冻结，重新登录游戏。尝试联系游戏公司恢复密码和装备，最后要考虑诉诸法律的必要。虽然短时间内相关法律法规还不是很健全，但“亡羊补牢，犹未为晚”。P

类　　型：即时战略
制　　作：World Forge
发　　行：Playlogic International
上市日期：2006年11月
推 荐 度：★★★★



斯巴达——古代战争 Sparta：Ancient Wars

■北京 迷路狗狗

斯巴达位于希腊半岛南部土地肥沃的拉哥尼亚平原。作为古代希腊最强大的城邦之一，经济收入一直以农业为主；同时，斯巴达人还以崇尚武力而闻名于世。为了巩固自身霸权，对其控制下的希洛人进行着残酷的剥削与压榨；此外，斯巴达还不断向外发动战争意图扩大影响力。除依靠武力征服了邻邦美塞尼亚外，还联手雅典一同反抗强大的波斯帝国统治。其间，著名的温泉关战役、萨拉米斯海战、普拉提亚战役都成为以少胜多的经典战事而广为世人传颂。

然而令人感到不解的是，这样一个风格鲜明的历史题材却很少为现今的战略游戏所涉及。随着冷兵器时代的战争游戏越来越受到人们欢迎，古罗马时期的军团战争，古埃及、古希腊神话色彩浓郁的故事被不断"翻炒"，终于有制作组开始将目光转移到历史悠久的斯巴达文化身上。这款名为《斯巴达——古代战争》的作品，就是新崛起的俄罗斯制作组World Forge送给我们的第一份大礼。


栩栩如生的人物、流畅逼真的动作


波光粼粼的水面上大型战舰扬帆远航


爬上山顶眺望敌军的部署情况


前面发现敌方战舰的身影


海战成为游戏里的一大特色



村民井然有序地忙碌工作着

作为World Forge制作组的处女作，制作人员对这款游戏可谓倾尽全力。为了能完美再现公元前6世纪地中海地区的全貌，保证游戏画面中的静态景物与动态人物交相辉映、相得益彰，制作组放弃了选用现成的游戏引擎来进行创作，费尽心思开发了一套同游戏主题相融合的全新引擎。在这个名为"古代战争"图形引擎的强力驱动下，本作将带给玩家前所未有的震撼视觉享受。从官方公布的截图中可看出，无论是宁静祥和的村落、极富诗情画意的田园风光，还是战火纷飞、尸横遍野的沙场，在新引擎的驱使下都表现得亦真亦幻，让人不禁产生一种跨越时间界限的错觉。此外，游戏还支持DirectX 9以及Shader 2.0等先进的图像技术。这样一来，游戏画面在处理色彩和光影变化时就越发游刃有余。

其次，值得一提的是这部作品的单人战役模式。虽然其中仍有许多细节处



驾驶马车的斯巴达勇士向敌人发起进攻

于最后的调试阶段，但整个故事已具雏形。从现有的资料能看出，这部作品借鉴了暴雪旗下经典即时战略游戏中的许多成功经验，尤其是在剧情叙述方面，本作将完全模仿《星际争霸》和《魔兽争霸》的处理方式。本作的战役模式共分为3条故事主线，它们分属于游戏中的3个文明阵营。故事情节之间具有紧密的联系性，玩家必须按顺序先完成斯巴达阵营的所有关卡，其后另外两个隐藏势力才会逐一浮出水面为玩家所控制。

游戏中每一方阵营的关卡数量预定在15个左右，这样一来本作的关卡总量将达到45关以上。在游戏之初，玩家只会接到一条明确的主线任务，但随着情节的层层推进，剧情随时都有可能发生出人意料的变化。与此同时，大量旁支任务的出现，也需要玩家有选择地去完成。敌人的妥协、友军的叛变，战争所特有的变幻莫测的一面将淋漓尽致地展现在人们面前。为了更好地交待剧情，游戏中每关的开始、结束以及某些突发事件出现时，都有相应的过场动画来交代其中的始末缘由。更为难能可贵的是，本作中的每个情节都完全忠实于真实的历史事件，不进行肆意杜撰与修改也是这款游戏引人瞩目的一大要素。

如今，不少古代战争题材即时战略游戏，都刻意在其中添加了许多魔幻与科幻成分。男女巫拼命施展魔法、各种机械单位在战场上横冲直撞，虽然这些天马行空般的新奇创意使此类游戏的娱乐性大幅增强，但却让历史战争游戏本应具备的写实风格变得荡然无存。显然，World Forge小组并不想一味跟风，步其他公司的后尘。游戏中，我们将很难觅得那些匠心独具的超现实元素。游戏里的房屋建筑、作战单位都经过严格的考究，完全参照历史书籍中的描述仿制而成；那些能呼风唤雨甚至可起死回生的魔法兵种，也不会在该作品里现身。少了一些凭空遐想，制作组力图还原给人们一个真实可信的古代战场，这其中的利弊自然要等待玩家来衡量。

就在战略游戏纷纷将“瘦身”提升为一种时尚，拼命简化繁琐的建设选项以及种类繁多的资源采集内容时，本作却选择逆流而上，将城市的建设与管理以及各种外交策略的制定，放到与战争同等重要的位置。游戏中身为战争统帅的玩家，必须同时扮演一位城市规划者的角色，每方阵营都包含数十种功能不同的建筑，这就需要玩家根据任务目标有选择地进行建造。此外，分析局势变化、采用不同的外交策略，也将成为关系到战争成败的重要因素。这款游戏包含了丰富的任务等待玩家去挑战，除攻城战、防御战等战斗环节外，还包含了诸如外交任务、资源采集任务、攀升科技任务等在其他同类游戏中难得一见的任务类型。由此可见，以科技为后盾、以外交为手段，最终做到“不战而屈人之兵”，才是该游戏所要表达的最高境界。

不仅陆军战斗力出众，斯巴达在当时还有一支庞大的海军力量。相信看过电影《特洛伊》的人，一定对希腊联军上千艘战舰跨海远征的场面印象深刻，斯巴达强大的海军优势由此也可窥见一斑。毫无疑问，这些壮观场面将在本作中得到完美再现。海上大型战舰之间的较量作为这款游戏最引人关注的特色，其表现形式也将有别于其他作品。《古代战争》真正做到了人舰分离，战舰不再作为一个特定单位存在，而仅仅是一个载体。真正关系到战舰攻击力大小的因素，是其上承载的兵力情况。可以想象，装载了大量弓箭手的船只将具备强大的远程攻击力；而装载众多近战兵种的船只将成为普通的运输工具，为登陆战提供有效保证。

AI与平衡性是即时战略游戏能否常盛不衰的决定因素，World Forge制作组成员更是深谙其中奥妙。本作将严格遵循“剪刀、石头、布”这一古老的游戏规则来制作，每个兵种单位都有其过人之处，同时自身的缺陷也显而易见。AI方面，电脑出色的寻路系统，将保证玩家正确的作战谋略能得到及时有效的发挥。此外，一些人们耳熟能详的历史英雄人物也将以特殊兵种的身分加入到战场上，但他们所起的作用并不像同类游戏中设定的那么夸张。同时，环境气候也会直接影响到游戏中的战场形势。

《斯巴达——古代战争》已具备了一款成功即时战略游戏所应有的全部要素。出众的画面，良好的平衡性以及个性分明的特点都是其引以为傲的资本。如果要说这部作品还有哪些地方值得担忧，那应该就是完全写实的游戏风格能否为广大玩家所接受了。P



酷似电影《特洛伊》中的登陆战场面

类　型：动作射击
制　作：Splash Damage
发　行：Activision
上市日期：2006年
推 荐 度：★★★★



敌对领域——雷神战争 Enemy Territory：Quake Wars

■江苏 防弹手柄


在Halo系列的冲击下，Quake也走上了强化单人模式和故事性的道路


被改造后的人类士兵就是这个模样儿


狭窄的装甲车内部


Anansi喷气机具有高度的灵活性


凭借强悍的戈里亚机器人，这名小异形真有点狐假虎威的架势

雷神新作降临

看到“Quake”这个响亮的名字和那些绿色盔甲包裹着的地球士兵，不用怀疑，Quake系列的新作再次登场。《敌对领域——雷神战争》（以下简称QW）并不是Quake 4的资料片或是续作，与Quake 4的制作方Raven Software更没任何关联。它沿袭了Quake的世界观，并继承了Quake Ⅱ的全部单人武器。故事发生在Quake Ⅱ的故事之前，即邪恶的外星种族Strogg对地球的第一次入侵时，准确地说，应该是Quake故事的外传或者说是“Quake 1.5”。与以往Quake系列的资料片类似，本作不由ID或Activision负责开发，ID公司仅担任引擎的顾问工作。制作方为曾开发过《重返德军总部——敌区》（Wolfenstein：Enemy Territory）的Splash Damage公司，它也转包了Quake 4的部分开发工作。

孤军奋战

熟悉该系列故事线的玩家应该知道，Strogg对地球的第一次入侵以地球军的全面溃败结束。在战争结束的50年后，残余人类力量留下的反抗“种子”终于开花，一支名为地球防御军（以下简称EDF）的人类军团杀出重围，开始向不可一世的Strogg发起挑战。由于人类已基本丧失了对地球的控制权，即便在人类的主场作战，玩家也相当于在敌对领土上孤军奋战。为此，制作人Paul Wedgwood告诉大家，QW更类似于伞兵在敌后渗透的作战方式。游戏并不会出现单线任务制式的模式，你的任务是在大地图上选择易于攻取的敌方据点，攻击成功后就会获得该据点及其周围一定范围领土的控制权。控制周边地区让玩家有了下一步行动的基地，并通过战利品和解放的人类幸存者来补充自己的军力，再去挑战更高难度的据点。而一开始率领手持轻武器的步兵分队去攻击对方的重型武器库，即便将RocketBoy、Thresh等国际高手组成一个分队，其结果也只能是失败。选择合适的攻击目标，可给下一步的行动产生富有逻辑性的影响。如在地图上以横线区分的X、Y、Z三个基地，先以小分队空降的方式占领基地Z，那么下一步对Y基地攻击时，对方就不会获得大本营的援军。增强型DOOM3引擎和Megatexture技术赋予了游戏无缝连接的视觉特性，远近

不再需要大雾来遮盖，即便是看似很远的一个小黑点，它同样会给玩家带来毁灭性的打击。

微观战斗方面，本作非常强调对战地设施的使用。本作中7个兵种都具有建设、使用战场建筑的能力，这让人想到了同样有RTS战略元素的《部落》系列。普通步兵可建造散兵坑和挖掘战壕，重武器手可利用地形搭建火力点。游骑兵（The Ranger，狙击手属性）可建设或者入侵对方的供应站，这是敌后作战补充能源的唯一途径。工程师可建设或者改造对方的雷达站。没有雷达站，玩家将无法在单兵作战时通过GPS和无线电获得支援。指挥官可建设移动指挥所（MCP），这类似RTS游戏的总部，一旦它被敌方摧毁或者占领，任务就彻底失败了。其功能是召唤己方空降补给、请求重炮火力支援。当然，最“拉风”的功能就是与工程师配合，召唤携带核弹头的弹道导弹——估计这玩意儿在威力上与“星际”中人类同胞的核弹差不多，随着一声巨响，真的是世界“清净”了。



小队配合、空地一体的打击彻底革新了Quake系列的游戏方式

两大种族介绍

人类方面

EDF的单人装备在Strogg面前没有任何优势。人类的特点在于高机动性，特有的交通工具赋予了他们鬼魅般的游击战术风格。无论是最低级的摩托车还是上档次的抗重力直升机，它们都可携带3名以上的成员。

轻型APC的样子非常类似悍马，使用橡胶轮胎，具有一流的越野性能，可携带4名士兵和隔舱中的驾驶员与导弹射手。4名士兵可透过射击孔，以轻武器获得全方位的火力覆盖。在APC中，玩家无法以肉眼看到外部的情况，每个射击位上方都安装了一个HUD系统，玩家需要通过数码图像来观察和射击敌人。组员之间也可在狭窄环境中分享子弹和急救工具。APC的装甲很脆弱，一旦被击毁就会产生“一锅端”效果。而轻便的装甲和4个充气轮胎所提供的浮力，使其成为游戏中唯一可下水的地面乘具。

獾式战车（The Badger）是履带式重型装甲车，一次最多可携带8名士兵。它没有射击孔，主要武器是需要一名玩家露头操作的机关炮和4枚追踪导弹。

泰坦坦克类似于Quake 4中的气垫坦克，火力和装甲都属一流。它也是操作最复杂的乘具，需要一名驾驶员，一名机枪手和一名炮手才能玩得转。

Anansi喷气机的外形类似于一架去掉螺旋桨的阿帕奇，使用喷气发动机作为动力，拥有战斗机的速度和直升机的灵活性，可盘旋、前后左右自由运动。

Strogg方面

Strogg的单人武器与Quake 4中完全一致。在个人装备上，地图上不会出现跳跃点，但它们依然可利用反重力“火箭包”来获得超强的行动能力。在去年Quakecon上公布的视频中，我们领略到了装备反重力火箭包的异形，如何以迅雷不及掩耳之势跳上疯狂射击的Badger战车，并迅速结果那名露头的可怜EDF士兵的情形。

关于重装备方面制作组并没透露太多，但一种震撼力极强的家伙足以让任何EDF士兵魂飞魄散，它就是戈里亚机器人。没准玩家们在领略到它的威力之前还会对这个巨人抱以好感，因为它非常像变形金刚。戈里亚有3种形态。两足形态下的武器是肩膀上的两门机关炮。此状态下的戈里亚攀爬性能最好，可占领人类陆上战斗机械无法到达的山坡，但行动力是最差的。制作人Paul Wedgwood甚至提前告诉大家：“它的弱点在于双足，攻击这个位置就可使其丧失战斗能力。”第二种是履带形态，展开后变成一辆高速行进的战车，武器除了那两门机关炮外，还有密集的速射火箭和追踪导弹。第三形态是作为巨大的防御炮台使用，一门超过300mm口径的巨炮从背后展开，配合轻重武器，非迂回到其背后不能攻克。另外，异形可在战场上建造维修站（The Constructor）。它可自动召唤受损车辆回去修理，一段时间后以崭新的面目重新投入战斗。当然，如果在这段时间能攻陷维修站，异形会哭的话，可有它难受的了。

压迫者（Oppressor）是Strogg中的强力近战兵种，除少了一堆小辫，和《铁血战士》中的那位外星“兄弟”简直就是一个模子刻出来的。

渗透者（Infiltrator）是异形的狙击兵。它还有附体的能力——人类士兵在一次遭遇超过现有HP 40%的打击后会陷入濒死状态，此时需要医务兵用电击器将其唤醒。而这个状态下如果被渗透者发现，它会趁此机会用幼虫感染受伤者。这样受伤者在外形不发生变化的情况下便可混入原来的队伍，干出拔枪扫射队友或者引爆手雷这样的郁闷事件。事实上，此时还是可用某些方法去识别被感染的士兵的，你会发现他们的面色比普通士兵要苍白许多。本作的Strogg也加入了医生这项职业，它们的工作比较复杂。异形医生没有现成的HP回复道具，它们需要在阵亡的人类士兵身上抽取ATP（腺苷三磷酸盐），然后再注射到己方的受伤士兵身上。由于本作的多人模式中两大种族都是可选择的，这个特性使得扮演异形的玩家看起来要吃亏很多。不要怕，异形还有一个大众技能：每个战斗单位都可给EDF士兵种下幼虫，然后携带回本方的基地，改造成半人半鬼的生化机甲兵。战术运用得当的话，很有可能会重现“魔兽”中亡灵“越打越多”的骷髅海战术…… P

体验报告《三国志11》

■游侠工作室 浪子韩柏

类　型：策略
制　作：日本光荣
发　行：日本光荣
系统配置要求：
操作系统：Windows 2000/XP
CPU：P4 1.7GHz以上
内存：512MB
显卡：DirectX 9.0c以上兼容之显卡，显存64MB
硬盘空间：2GB以上
推荐度：★★★★


新武将登录

在沉寂了近两年时间后，光荣的最新一代“三国志”作品《三国志11》如约发售。本人有幸在第一时间体验到这款全3D的三国游戏。

在经过40多个小时的游戏后，笔者对本作终于有一个比较直观和具体的感受了。客观地评价本作，既有继承发扬，有创新和亮点之处，也有遗憾和不足。当然，首先让我们来看看有哪些值得肯定的地方。


游戏大地图之塞外长城风光

一、全3D引擎营造“三国志”系列最优画面

《三国志11》使用了《信长之野望——革新》的3D引擎，并在此基础上进行了创新和提高，首次运用了水墨画风来表现3D游戏世界。粗犷的塞北、幽雅的江南水乡，四季明显的交替变化，都得到了很好的表现。这种风格，使得本作在游戏风格上更加凸现中国古风，画面甚为传神，可称为历代最唯美的“三国志”作品。


游戏大地图之江南水乡景色

二、全3D单挑系统令人绚目

将如此出色的3D引擎运用到单挑系统中将是非常令人期待的。在《三国志11》中首次看到了全3D技术打造的个人战斗系统，采用水墨山水建模，符合每个武将个性特色的3D造型跃然屏幕。不再是以前千篇一律的形象，我们终于在单挑的时候看到手持方天画戟，头戴紫金冠的吕布；也能看到手持青龙偃月刀，长须美髯的关羽。总之，几乎历史上的名将都有各自的独特形象。赵云、太史慈、孙策等，可谓惟妙惟肖。另外，女性武将的加入，弓箭和暗器系统的引入，以及华丽的必杀技和武将接替系统的合成，使本作成为三国系列单挑系统的最高峰。游戏中，单挑的流程翔实全面，多角度的画面展示，从两人叫阵到对冲，再到近身战斗，画面流畅。兵器相交的音效，武将的呐喊也都一一呈现出来。最令人激动的是，武将接替系统可呼唤同部队的副将前来助阵，使得诸如“三英战吕布”这样的经典场景可在游戏中得到再现。不过同样的，你也要小心电脑使用本招，无论怎么说，这样的设置使得本作的单挑非常具有挑战性。但比较遗憾的是，就游戏体验的实际情况而言，本作的单挑响应比较弱，几乎是历代三国系列中最弱的。如用武力95的赵云去叫阵武力94的文丑，都不应战。必须先将其“混乱”，然后再去叫阵才会应战；或者是先让武力低于对方的武将去叫阵，然后再利用交替系统让武力高的做援手。不过这样又比


派出运输队给白马港输送物资

较危险，就怕在还没有坚持到那一刻就被秒杀了。

三、舌战系统得到升华

源自《三国志10》的舌战系统，在本作中再次得到了升华。画面华丽不说，还增加了"愤怒系统"，并且和武将的个性挂勾，这样就更增加了变数。有的武将虽然智力不高，但是一旦被激怒了，后果非常可怕，完全有可能战胜实力高于自己的对手。而本作的舌战使用范围更是延伸到外交、停战谈判、登用人才等很多方面，舌战不胜，高级人才也难以获得。舌战在本作中再也不是鸡肋系统了。这样的设置大大提高了其利用率，显示了外交型人才的重要。

四、独特的武将特技系统极具魅力


灾害发生——邺发生疫病

本作最大的魅力所在，大概就是这个"武将特技系统"了。进入游戏后，直接查看全特技就可发现，本作共有100种特技。不同武将具备的特技也各不雷同，最难得的是这个系统的引入使得很多以前三国游戏里我们都不太重视的武将得到了体现价值的机会。虽然赋予他们这样那样的技能是否合适还值得商榷，但是当潘彰、马忠这样的垃圾武将具备了"捕缚"特技（其功效是击破敌部队，其部队武将必被捕获）时，我们在本作中看见他们绝对会眼前一亮。而像赵云、关羽、诸葛亮这样的强人，自然拥有更加厉害的特技。

当特技系统融入本作的战争系统中，一支部队由一名主将和两名副将组成，这种三将一队的模式使特技的搭配（也就是武将的搭配）呈现出非常丰富的组合。有像黄忠、赵云、严颜的全攻击组合，有像周瑜、庞统、陆逊的全智谋组合，还可有攻击＋策略的组合，像把夏侯渊、满宠和陈宫分在一组。总之，在本作中，没有所谓的最强组合，玩家必须随时根据攻略的要点和敌人的具体情况，配置出当前出阵的最佳组合。有时还必须考虑到地理地形的问题，采取包抄后路或暗渡陈仓的策略。这样丰富的组合选择，使整个战斗系统显得非常具有针对性和即时性。组合方式多样化，使用手段多变化，这样的战斗才真正对玩家有吸引力。总之，本作的战斗系统从部队的搭配组合和场面上的激烈程度来说，绝对堪称超一流，无疑会成为本作最大的亮点和玩家讨论的热点。

五、存在的不足之处

说了本作这么多优点，也不得不谈到缺点。本作和著名的9代一比，高下立判，至少就现在玩家们的反应来说，多数人认为本作没有9代所具有的耐玩性高。主要体现在以下几点：

1.照搬《革新》的内政系统令人诟病

看过本作的内政建设，熟悉光荣游戏的人都知道，这个箱庭内政建设系统移植于《信长之野望——革新》。姑且不论时代背景和文化背景的生搬硬套，我们都认为非常不妥。这样的设置没有体现偏远城市和中心城市的差异，更无法体现北方城市和南方城市的特色。加上本作的城市没有了人口的表示，所有城市都可在金钱充足的条件下进行大规模征兵（只有一个简单的城市有容兵上限），而完全无需考虑人口问题。本作的内政系统已沦为鸡肋，令种田派玩家较为失望。

2.人事系统跳槽频繁

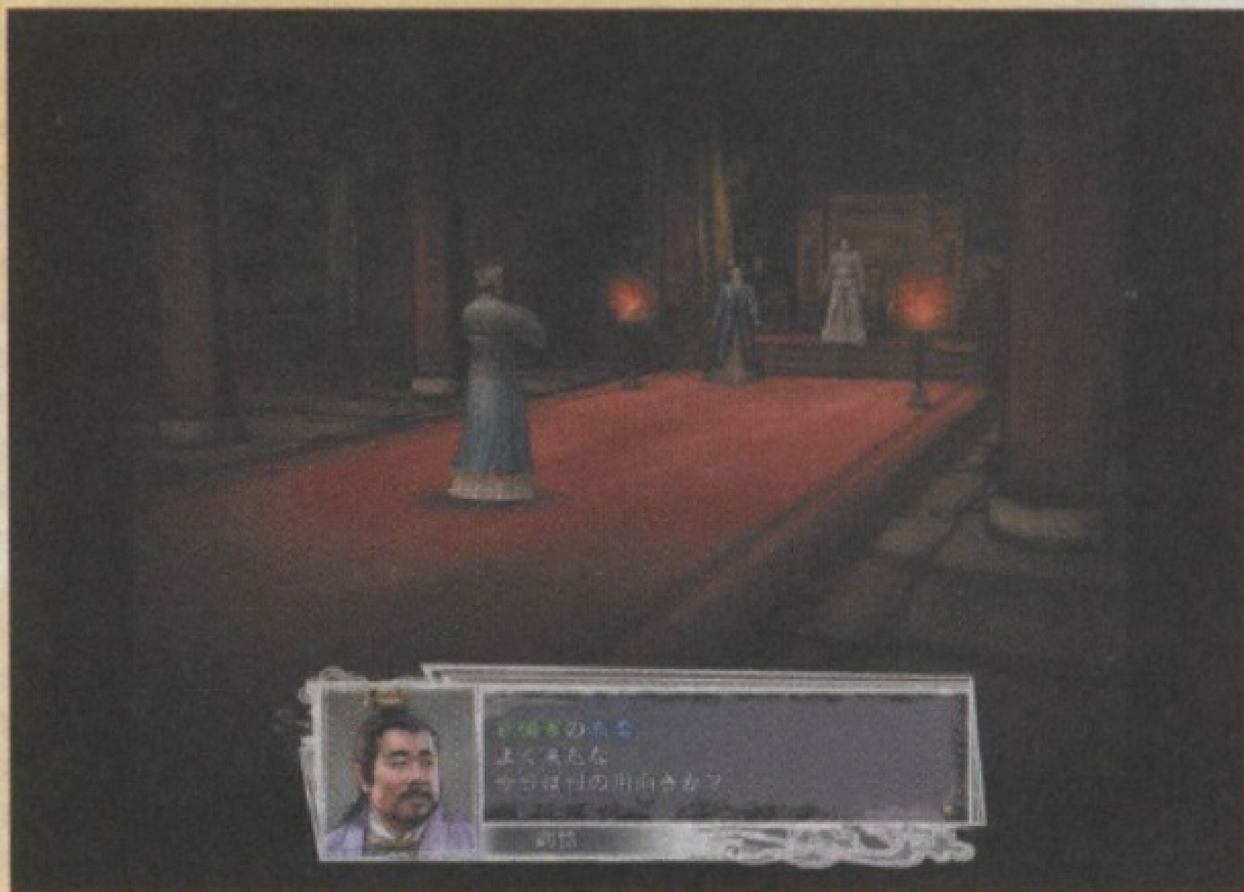
在三国时期，三姓家奴吕布都被人无数次鄙视了；而在本作中，众多的武将经常是五姓、六姓家奴。当你去登用某人时，就可经常发现他在你还未到达之时就另谋高就了，等你过一会再去看，他又在另外一家主公处公干了。简直就和现代跳槽换公司一样快速，哪还有半点忠义为先的古风？

3.不伦不类的技巧系统

这个同样移植于《信长之野望——革新》的技巧系统，不过是其"技术系统"的翻版。把"信长"系列的技术力革新和三国时代的技巧放在一起，感觉太过牵强，远不如前作那样专门用一项技术值来表示显得合适。玩家们很快发现，用自己的部队攻击自己修建的防御设施都可增加这个技巧值，拥有如此的Bug不得不说是对于这个系统的重大讽刺。而结婚和结拜义兄弟都要消耗这个技巧值的设置，就更显得可笑之极了。

其实还有很多小毛病，但并不成为大的诟病，所以在此就不一一列举了。

总之，《三国志11》是光荣结合《三国志9》和《信长之野望——革新》制作的一款全新概念的三国游戏，在很多地方体现了光荣游戏的新趋势。但是就游戏的整体耐玩度和水平来看，本作的继承并不成功，发扬和创新之处也比较有限，只能说是又开辟了一个新的局面，而无法超越其9代战略高度级别的光芒。而作为我们数年如一日支持《三国志》系列的玩家来说，无它，静待下一作的问世吧！


外交活动：和刘岱的同盟破弃

上市游戏热报

■晶合实验室 Anna

游戏名称 Midway街机游戏合集
Midway Arcade Treasures Deluxe Edition

类型：综合
制作／发行：Midway
上市日期：2006年3月1日
推荐度：70

本作共包含了29款街机游戏，种类丰富，版本齐全。



游戏名称 恐怖鬼屋
Scratches

类型：冒险
制作／发行：Scratches
上市日期：2006年3月8日
推荐度：80

游戏场景华丽，制作者对于氛围的把握十分得体，让人随着剧情的展开而沉浸其中。



游戏名称 吞食鱼2
Feeding Frenzy 2

类型：动作
制作／发行：Popcap Games
上市日期：2006年3月9日
推荐度：75

宁静的海面下，竟然暗藏杀机。玩家的任务是追踪Boss鱼，并将其消灭。



游戏名称 战争世界——战斗理论
War World：Tactical Combat

类型：动作射击
制作／发行：Third Wave Games
上市日期：2006年3月9日
推荐度：75

这是一款机器人格斗游戏。游戏本身配置要求很低，没有太多花哨的东西，没有什么繁杂的设定，只需“打”一个字即可。



游戏名称 星球本质
ETROM：The Astral Essence

类型：角色扮演
制作／发行：P.M.Studios
上市日期：2006年3月15日
推荐度：80

在这款游戏中，你既可能与龙激战，也有可能遇上钢铁机器人。运用咒语和激光炮消灭敌人，才能继续在这个世界里冒险。



游戏名称 模拟人生2——创业王
Sims 2：Open for Business

类型：模拟
制作／发行：Maxis／美国艺电
上市日期：2006年3月2日
推荐度：85

这已是《模拟人生2》的第3部资料片了。这一次玩家不仅能控制着角色的每个细节，还能体验创业的艰辛和成就感。



游戏名称 福特街头赛车
Ford Street Racing

类型：模拟竞速
制作／发行：Razorworks
上市日期：2006年3月8日
推荐度：80

玩家可一次选定3辆赛车，在比赛中根据实际情况临时转换车型——不熟悉车辆性能的玩家，则极有可能造成手忙脚乱的狼狈局面。



游戏名称 铁路狂飙
Loco Mania

类型：模拟
制作／发行：7FX
上市日期：2006年3月9日
推荐度：75

游戏中有多种火车供玩家驾驶，并有各种难度不同的地图，它们都是根据欧洲大陆的地形实地绘制。



游戏名称 十字生命章
Ankh

类型：冒险
制作／发行：Rebel Games
上市日期：2006年3月17日
推荐度：75

如果你不幸受到诅咒，那么破除诅咒的最好方式就是打败那个给你带来厄运的家伙。



游戏名称 魔法俏佳人
Winx Club

类型：动作冒险
制作／发行：Konami Europe
上市日期：2006年3月15日
推荐度：82

这是一款十分适合女性玩家的动作冒险游戏，也就是说本作具有几大特色：风格梦幻、人物可爱、操作简单、色彩艳丽。



上市游戏热报

游戏名称 红色管弦乐队——东线41-45
Red Orchestra：Ostfront 41-45

类型：动作　制作／发行：Valve Software
上市日期：2006年3月15日　推荐度：80

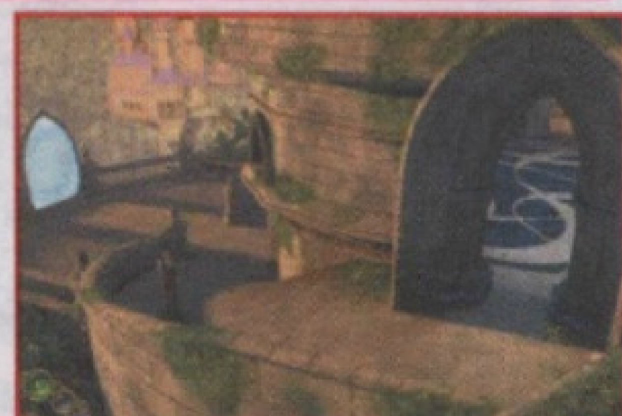
虽然本作在同题材游戏中算不上出众，但制作者力图真实地呈现出东线战场的执著精神，还是让人十分佩服的。



游戏名称 纪念品
Keepsake

类型：冒险　制作／发行：Wicked Studios
上市日期：2006年3月16日　推荐度：88

游戏画面之精致，实出笔者意料之外。游戏风格与《无尽的旅程》等知名冒险游戏十分相似，相信冒险类玩家不会错过本作。



游戏名称 犯罪现场之3D谋杀
CSI 3 Dimensions of Murder

类型：冒险解谜　制作／发行：Telltale Games
上市日期：2006年3月16日　推荐度：85

游戏完全忠实于原著，无论是人物形象还是剧情设计均与电视剧如出一辙——这既让那些看过该剧的玩家们感到高兴，又令人感到苦恼。



游戏名称 冰河世纪2——消融
Ice Age 2：The Meltdown

类型：动作　制作／发行：VU Games
上市日期：2006年3月17日　推荐度：80

又是一部根据电影改编的游戏作品。如果你喜欢动画片中的尖牙松鼠，那么现在有机会亲自扮演它了。



游戏名称 盟军敢死队——打击力量
Commandos：Strike Force

类型：动作射击　制作／发行：Pyro Studios
上市日期：2006年3月11日　推荐度：90



对于本作的介绍已是铺天盖地了，且不论该系列的名气，仅本作的转型就已令很多玩家急不可待地想要尝试一下了。

游戏名称 教父
The Godfather

类型：动作　制作／发行：EA Pacific
上市日期：2006年3月18日　推荐度：88

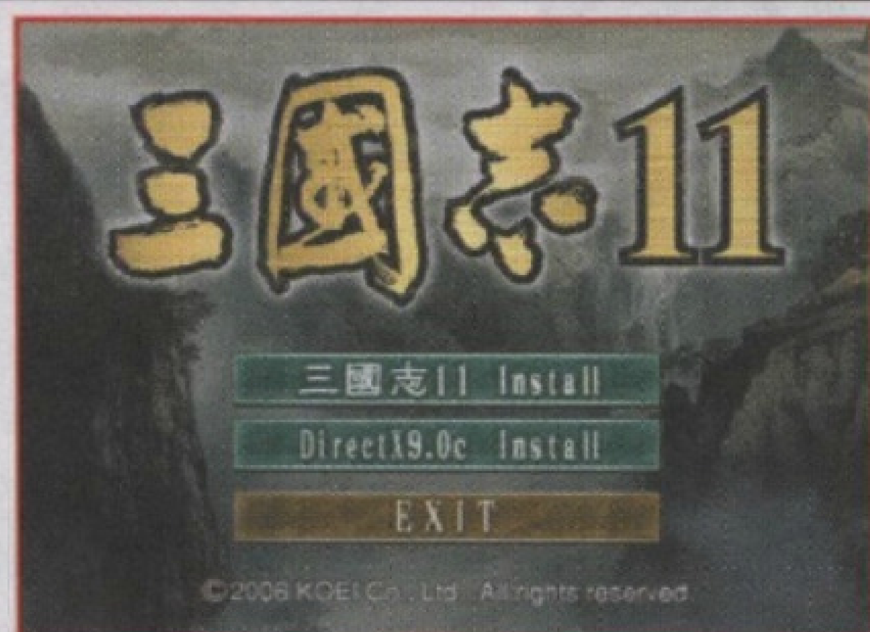
80%以上的男性都或多或少地看过这部电影，这其中90%以上的男性观众又都爱上了这部电影。所以，在这些人中至少会有50%以上的人会尝试这款游戏——EA这回又赚了……



游戏名称 三国志11（日文版）
Koei Romance of Three Kingdom 11（Japanese）

类型：策略　制作／发行：光荣
上市日期：2006年3月18日　推荐度：90

本作虽不能说有“质的飞跃”，但的确有了“量的变化”——毕竟已到了这么多代，想有“质”的飞跃实在不易（详情请见本期游戏试炼场《〈三国志11〉体验报告》）。



游戏名称 邪神的呼唤——地球黑暗角落
Call of Cthulhu：Dark Corners of the Earth

类型：动作　制作／发行：Headfirst Productions
上市日期：2006年3月19日　推荐度：88

丑陋的生物、变异的同类、阴郁的场景、压抑的氛围，似乎已成为时下恐怖游戏的所有元素。想生存下来，就得把地球上每一个黑暗的角落都扫荡干净。也许在角落里等待你的不止是邪神的呼唤，还有医疗包和强大的武器。



大块头等于大智慧？

评指环王——中土大战2

■贵州 yago

毫无疑问，《指环王——中土大战2》是一款重量级大作。

我这么说绝对不是居心叵测的挖苦，更不是空口说白话。如今要开发一款重量级游戏跟调制一餐美味火锅越来越相似，没有大袋的名牌配料最好别揽这活。令人意想不到的是，电子艺界仍然凑齐了各种山珍海味配成这锅魔戒大餐，最终一款容量超级大、画面超华丽的巨作被抬到我们眼前。

《指环王》三部曲让彼得·杰克逊在好莱坞功成名就，《中土大战》一代虽然也引来了无数魔戒迷的追捧，不过显然电子艺界认为这个题材所蕴含的藏金量并没有被完全发掘，因此本作放弃了电影中大家熟悉的护戒使者斗恶魔路线，转而聚焦于黑暗魔君索伦大军入侵西进的战斗历程。正义与邪恶两大战役将以完全不同的视角来体验这场战争，甚至结局也截然相反。玩家可以体验到小说和电影中都未曾涉及的中土战争，电子艺界的创造性改编甚至得到了托尔金版权公司的授权。老实说，除了战役剧情变成线性推进这点改动有些倒退外，制作小组的大胆魄力还是很令人佩服，相信有不少玩家都和我一样，看了N遍电影和小说后早已厌倦了在不同游戏里反复重温佛罗多深入敌后毁魔戒的传统戏路，来点新鲜的东西应该会受欢迎。



黑暗魔君索伦大人

《中土大战2》的画面汇集了人类互动艺术迄今为止的最高水准，对这款大作而言DirectX 9.0C技术不过是门槛边角而已，7800GTX的用户们可以毫不费力地又一次看到前些日子《帝国时代III》独领风骚的高动态范围光照（HDR）特效，任何一位神智正常的人在面对那样的画面时肯定会忍不住问自己：“呜呜，我这是在做梦吗？”当再看到Ultra High设置下波光粼粼的水面效果时，每一位真正具有艺术家气质的玩家都会被感动得涕泪交加：“赞美安拉啊，这真的是大海吗，我的高叉泳衣在哪里？”他们呻吟着，精神上强烈共鸣带来的巨大快感将已经佝偻的身躯压迫得更加弯曲，以至于完全能够忽略屏幕上个位数的帧显率。当然，也总有那么一小撮落后份子怀揣着锈迹斑斑的GeForce 4 Ti或更廉价的玩意儿企图冲进互动艺术的高雅殿堂，这简直就是对代表了游戏界最先进生产力、肩负着魔戒金字招牌的《中土大战2》的公然挑衅！在此，我可以很负责地向大家保证，这些拒绝与时俱进的家伙即使通关100遍也难以得到任何视觉上的享受。



自建英雄人物界面

从时尚文化的角度来看，很少有RTS游戏能够像《中土大战2》这样有气势夺人的空前魄力，一场战斗居然有整整2000人厮杀，无论在行进还是战斗中，一支队伍里的任何两位士兵在同一时刻绝不会出现相同动作。接着请想象一下这2000具躯体以及他们携带的金属刀剑在“战争炒锅”中混合搅动是何等壮观的事，我们有精灵、矮人、地精等正义狂人，也有地精、魔多和艾辛格等邪恶小丑，外加看到超过20人拿西瓜刀互砍就会激动得热血沸腾的玩家。一场具有后现代野兽主义气息的魔幻战争就这样在我们面前上演。唯一的遗憾是那2000人的战争无法让任何一方满意，每当我给出精心构思的阵型后，总有那么几

个自以为是的矮子戟手或强兽人剑士会把原本应该庄严肃穆的大军队形变成步行街上的小摊贩。当然，这些小缺点可以看作是游戏人性化的体现，因为任何一位参加过20人拿西瓜刀互砍的玩家都可以告诉你，当年那帮人压根没法排出一个符合孙子兵法风林火山奥义的阵型，而2000人是20人的100倍，所以如果你是一位知情明理的玩家就不该抱怨太多，毕竟大家最希望看到的是很多很多人在群殴，而《中土大战2》让我们看到了很多很多非常逼真的家伙在这么干着。

不过一段时间后，当我回到RTS的本质上来，就痛苦地发现六大种族的部队有着太多的相似，剑士、弓手、骑兵、戟兵外加攻城器械的五合一是所有种族部队的核心骨架。尽管他们有不同的表现形式，例如矮人的投石车到了精灵那里就变成树人，到了地精那里则是同样可以投掷巨石的山脉巨人。如果不考虑华丽多样的外形，在普通部队中我们看不到英雄们之间那种鲜明的差异，不同兵种之间的克制关系倒完全符合逻辑，但一款硬盘容量接近6G的RTS巨作不该只停留在这个水准上。游戏里的建筑物耐久度更是个令人费解的神秘现象，《中土大战2》里的城墙应该是纸糊的，否则我无法解释为什么一段看似雄壮巍峨的城墙居然会在投石车两三


箭雨从天而降


战争的气势不能不说辉煌


巨龙的咆哮

发射击后轰然坍塌，而那些变态的英雄、巨人和飞龙们随便动弹一下手指头就能把城墙、箭塔或堡垒什么的砸得千疮百孔。通过这件小事，我可以断定中土世界的建筑行业存在着相当严重的腐败黑幕，基础设施中大量的豆腐渣工程应该才是索伦兵败的真正原因。

与枯燥无味的单人战役相比，《中土大战2》新开设的魔戒战争模式显得精彩多了，回合制战略界面加RTS战术界面的结合并非创新，不过这次不是在东汉末年的中国，也不是拿破仑时代的欧洲，更不是南北战争时期的美国，而是玩家们从未得以窥其全貌的中土大陆，光这份新鲜感就有足够诱惑力了。在一张画面精致但内涵简朴的中土战略大地图上，各族狂人们以最终统一中土大陆为目标进行着东征西伐。宛如《三国志》风格的回合制战争中，魔戒英雄们将作为玩家手下的武将带兵或攻或守，只有在这时候我们才发现各种族英雄的数量好像太少了点，每个种族只能造两座建筑的设定也太对不起魔戒世界的宏伟。

最后让我们夸奖一下自建英雄，这个可以让玩家与甘道夫和索伦并肩作战的功能满足了不少魔戒迷的参与欲望。创立人物的界面做得非常精细，种族、武器、衣饰还有属性配点和技能选修都有大量可选项，其复杂程度不亚于任何一款专业RPG，最终创建的英雄可在遭遇战或魔戒战争模式中通过招募登场，这个精心设计的功能其实是魔戒战争模式魅力的重要组成部分。只要稍稍认真研究一下那些英雄技能，你可能会惊叹居然还有如此多的精彩被埋藏在这款游戏深处，但在战役模式中却根本看不到他们的表演。

电子艺界把所有能找到的时尚配料都塞进了《指环王——中土大战2》里，好莱坞巨片的魔幻世界、代价高昂的画面、火爆的千人群殴、争霸世界的运筹帷幄，这恐怕就是今后单机游戏的发展方向。面对这样一位无法否认的重量级山脉巨人，一时间真不知道是该欢呼雀跃还是黯然叹息。P

精品 总评 8.5

大众软件泰顶分级 POPSOFT

☺	现代市场运作手段下的完美商品
☹	高昂的硬件代价和华丽外表下RTS精髓的缺失

制作	电子艺界
发行	EA洛杉矶
载体	DVD×1
类型	即时战略
语言	中文/英文
环境	Windows XP

文化、包容性：8.5
上手精通：7.5
画面：9.5
音效：8.5
创新：7.0
剧情：8.0

画虎类犬·彩虹六号——禁闭

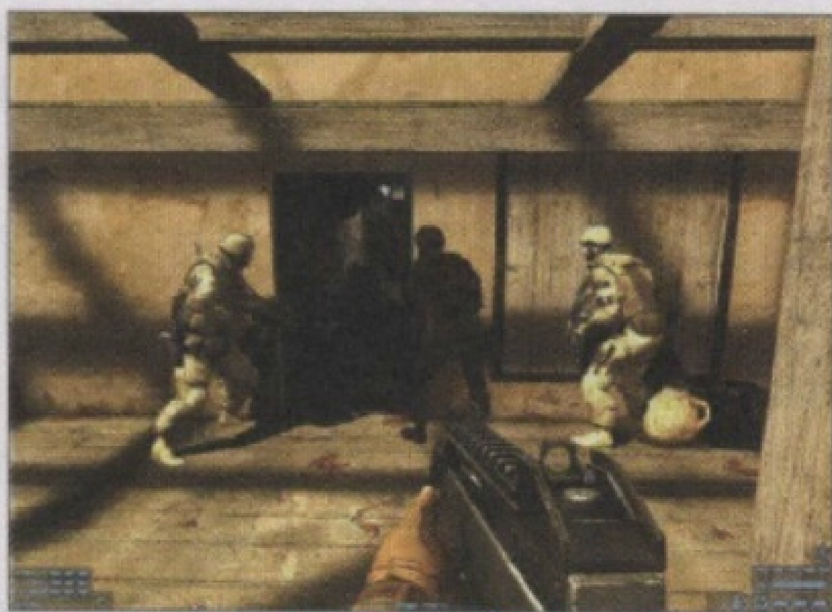


■游侠 游刃

春暖花开，“恐怖分子”们结束冬眠，又开始成群结队地出来活动了。千呼万唤始出来的《彩虹六号——禁闭》（以下简称RSL）带着Ubi旗下两家最强工作室（Red Storm和Montreal）的心血结晶也“违约而至”。尽管是战术射击领域响当当的一张牌，但这一局，RSL打得并不漂亮。

大坏蛋又来啦

我为什么要说“又”呢？有这么一群犯罪分子，一不小心落入汤姆·克兰西的掌心，于是按部就班地展开了一系列恐怖主义行动，他们不满足于烧杀抢掠，他们掌握了生化武器，他们企图摧毁地球……彩虹小队精挑细选4名身经百战（实践证明并非如此）的队员，由救世主——您指挥着，深入恐怖组织猖獗的腹地，层层揭开他们的内幕，阻止他们的罪行，捣毁他们的窝点，拯救我们亲爱的地球……以上情节如果拍成电影，邀请一名观念很“无极”的导演，耗巨资出动战机航母助阵，再依照惯例烧毁几辆车、夷平几幢民房，配上炫目的电脑特技，也许能侥幸捧得金酸莓的年度大奖。


机器人最大的用途是充当炮灰

RSL的画质够得上精彩，正如你脑海浮出的那几个短语：华丽的场景、鲜明的质感、细腻的光影、昂贵的显卡。我们能清晰地看到墙壁与桌几的反光、队友身上繁杂的挂件、枪火的痕迹，甚至墙角的跳蚤——如果有的话。射击玻璃时，我们可逐步观察它从产生裂缝到破片落地直至完全粉碎的过程。RSL详细区分了各种枪械的音效，细心的玩家可依此估测敌人的火力，根据脚步声判定敌人的方位。但我更喜欢听小队里的女同事汇报战况，然而没过多久，耳边不断响起的“发现敌人”“敌人已被消灭”就令我审美疲劳。


即将破门而入


一组警戒、行动、战斗镜头

去年RSL跳票时公布的一张截图展示了彩虹小队在沙尘四起的荒漠里作战的情景，头顶上空直升机盘旋，一度使人联想起《战地2》的片段，甚至主角遭受攻击时镜头上呈现的红色光晕也与之如出一辙。从机场到海轮、从南非到巴黎、从撒哈拉到地中海，虽然Red Storm有意拉大地图跨度，力图新鲜，但事实上每一关的建筑风格与环境布局和同类游戏相比并没有多大特色，我们看到的只是经过改良的老画面。

开门，然后接着开门

房间内，敌人会躲在哪——没错，墙后；停车场，敌人会躲在哪——没错，车后。“善解人意”的Red Storm安排了数量庞大的群众演员，确保玩家不虚每个关卡之行，敬业的恐怖分子适时地从一个个柜台或门后冒出来迎接你的子弹。就是这些凭借下意识也知道该往哪儿瞄准的角落，很容易使我想起了《VR战警》。当发觉解决了100个敌人只为营救一名人质的时候，我开始同情彩虹小队的遭遇，并由衷地怀念一代里一边解决几名打家劫舍的土匪，一边在庭院里安逸踱步的日子。

制订作战计划图曾是许多彩虹玩家十分看重的准备工作，然而，RSL呈现在我们面前的只是一幅简单标记关键地点的小地图，一切战术都要待到战斗开始后再作决定。诚然，这项重大转变带给我们更为简单和刺激的体验，但同时丧失了《彩虹六号》系列一直以来得以安身立命的战术布局元素。边跑边开枪，走到哪儿打到哪儿的模式更接近于《半条命》系列。作为和《霹雳小组4》同一类型的战术射击游戏，RSL的节奏太快，风格也不及前者严谨；但与《战地2》等团队射击游戏相比，它又显得很慢，缺乏张力。如果是一款新游戏，我们可以称之为融汇贯通，但对于《彩虹六号》，只能送给它"画虎类犬"四字。

彩虹队员的装备随着科技的进步而进步，而他们的IQ却呈反比下降。寻路系统仍存在瑕疵，在狭窄的走廊里，队员互相挡道的情况时有发生；堵住队友枪口、开门速度缓慢、方向感混乱、扔出去的手雷被反弹等情况也屡见不鲜。很难想象这些生手是如何被录取进维和部队的，更难想象Red Storm在细节上花费的心思，显然他们把重心放在了"中看"，警戒姿态时，四人组成的阵势倒是颇具招牌风范，即时指挥系统看起来就不那么"中用"了。队员射击命中率异常低下，多数情况下，他们只能提供掩护，干掉敌人还需要玩家亲自出马。当你觉得他们像是累赘而命令其原地待命时，却发现他们擅自跟随。



队友的IQ其实很低

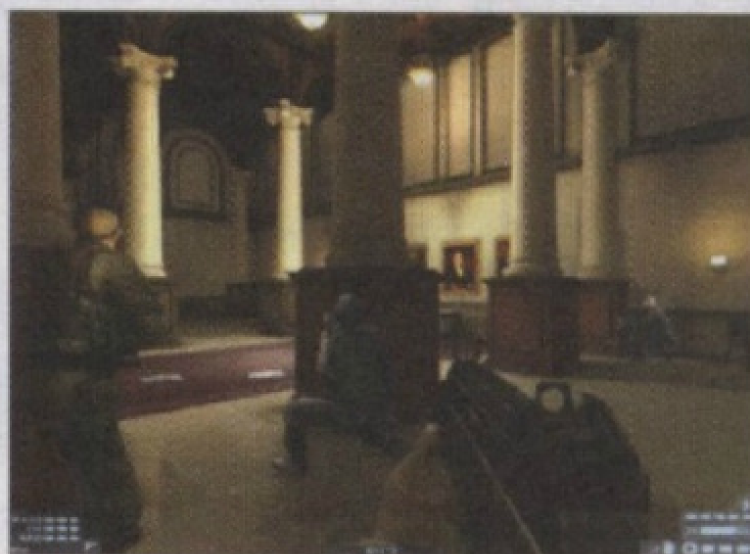
RSL的关卡流程基本属于线性，却不乏虚置的通道，由栅栏、假门、燃烧物、坍塌的楼梯等阻隔的死路塞满了场景，这无疑在浪费存储空间和游戏时间。而真正需要通行的门则需要——开锁。看来，Red Storm的设计者的确偏爱研究开门细节并为此津津乐道，他们设置了多种破门方案。片头动画演示了使用霰弹枪打碎铰链踹门进入Red Storm工作室的精彩瞬间。好吧，就让彩虹小队举起雅典娜之剑、手持乌鸦警盾，端了他们的老家。

光纤探测仪在哪儿

统一平台的趋势正在向外蔓延。这句话可能会让你有点惘然，举例来看，Adobe在Photoshop CS2产品线中添加了Bridge组件，整合了下属软件的文件浏览操作。而此次RSL的变革，无论源自Ubi总部的要求，还是因为Red Storm与Montreal的协作摩擦出了灵感，同化的迹象都非常明显。在街头巷尾甚至恐怖分子的老窝，随处可以发现《细胞分裂》与《幽灵行动》的宣传海报，就像《细胞分裂》里那些阴魂不散的AMD广告，这些家伙一定想不到自己有一天能成为该系列的主角。对于RSL图像技术的进步，相信Montreal功不可没。自由存档简化了游戏流程，快节奏的战斗提高了游戏热情。如同《细胞分裂》中双人合作完成任务，RSL中coop模式的改进带给我们更刺激甚至完全不一样的游戏体验，同3个玩家合作可比碍手碍脚的机器人有意思得多，更真实的场景和更实时的战斗将比以往的联机模式来得更紧张、更富变化。在网络延迟偏高的情形下，这样做的局限性也很明显，战术无法立刻落实，可能因此错过和队友并肩破门、交火一触即发的快感——与机器人为伍时，根本不会顾及这一点，大可做自己的事，让他们唯唯诺诺地跟随。



游戏的光影效果依然出色



本系列的战术布局元素被大幅削减

开门、使用计算机、破解密码装置时附带多重选项，也是《细胞分裂》中的老把戏，RSL将其引入，并成为连续战斗中的唯一插曲，不同的方案会产生各异的效果。使用行动感应装置时，我很自然地把它与《细胞分裂》里的热感应模式联系起来。那么，开门时如果再多一条安装光纤探测仪的选项，会不会更加有趣？

作为一个"彩虹"系列的老玩家，我对本作中太多自作聪明的改动感到失望，也许革新的态度是正确的，但是制作小组却错误地选择了方向。也许《禁闭》仅是该系列发展上的一次阵痛，我们应当有信心去期待下一代作品的来临。

良品 总评 7.6

大众软件游戏分级 POPSOFT 相当级

☺ 画面精致，光影出色

☹ 剧情陈旧，AI过低，创新失败

制作	Red Storm Entertainment
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	战术射击
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：7.0　画面：8.5　音效：8.5　创新：6.0　剧情：7.0



《三国群英传》系列不知不觉已出到了第6代。在如今这个单机游戏（尤其是国产单机游戏）零落的年月，这款游戏无疑成为大家关注的焦点。《三国群英传VI》的片头动画显示出了一定的水准，吕布与孙策的对决也令人遐想联翩。然而进入游戏之后不禁有些令人失望，剧本的数量相比前作没有任何变化，甚至连对应的时期都完全相同。在“选择时期”界面，除了颜色的变化外，几乎与《三国群英传V》一模一样；配乐方面也没听出什么新意……片头动画留给笔者的期待在这里全部被破坏了，真怀疑宇峻是否在这款游戏的开发上投入了足够的人力、物力乃至财力。

失望归失望，不过《三国群英传》系列能长盛不衰（恐怕没有几款国产游戏能像它一样连出“六”作）说明它还是具备了一些吸引人的东西。抛开国人的三国情结不说，游戏中由百十人直至十人对战的场面、华丽多变的武将技，以及不亚于“无双类”游戏的豪快斩杀，都令人愿意投入其中一试身手。本刊在拿到游戏后最短时间内推出这篇攻略，希望能为大家三分天下或一统中原的宏伟计划开个好头。俗话说“万事开头难”，在这枭雄并起的乱世中要想为自己的万世基业开创一个坚实的基础，还是需要费一番心思的。

三国群英传VI·征伐宝典

■晶合实验室 壹分也要掰两半
游侠创作室 水寒

凡品 总评 6.5

制作	宇峻奥汀
发行	宇峻奥汀
载体	CD×3
类型	战略
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：1.36GB

创业战法篇

一、黄巾之乱

这一时期共有20位君主登场，其中势力最大的当然是张角、董卓和大将军何进了。这三个势力当中，张角拥有最多的六座城池，武将有16员，但分散在六座城池中的结果就是战线过长，无论攻防都力不从心。选择张角进行游戏就意味着前期必须放弃部分城池，集中力量占领重要城池。实际上当我们采用这样的战略时，只要集中优势兵力作战，选择张角的势力进行游戏并没有太大难度。董卓地处最西北角，兵强马壮且无后顾之忧，可以说是这一时期中难度最低的君主之一，适合新手选择。大将军何进的领地发展潜力很大，手下也不缺人手，周围没有太强的对手，也是相对容易的。

奠基秘诀之一：乘虚而入

这一时期的电脑势力常常会混战一团，要特别注意离自己比较近的几个对手的动向。当他们出发去攻击别人或刚刚被别人攻击过时，立刻派出自己的主力部队将虚弱的对手拿下。俘虏的武将能招降的招降，不能招降的就关起来慢慢感化。如果担心占了新城兵力分散，大可掠夺一空之后班师回朝。如此反复两三次，基本就不再为人手发愁了。

许多人可能都会习惯性地选择刘备或曹操，这两位君主正是这一时期最有潜力的选择。选择刘备的玩家可在很短的时间内消灭掉旁边的公孙瓒势力，然后打下属于张角的南皮，就可轻松地拉起自己的队伍割据一方。打下南皮之后，张角极有可能派出平原的军队试图收复失地，这时只要在南皮集中自己的主力部队守株待兔就可以了。在南皮站稳脚跟后可选择消灭濮阳的乔玄，或向南攻打北海的龚景，正式开始参与争夺天下的角逐。

曹操也是一个比较容易的选择，手下有六员武将，已具备基本的扩张能力。前期可先收服襄阳的刘表，然后利用何进与张角之间不断摩擦的有利条件，瞅准机会从中浑水摸鱼就可以了。如果嫌领地少，可向南扩张，那里有大把的空城等待"明公"前去治理。

奠基秘诀之二：趁火打劫

如果自己的领地旁边有几个不安分的邻居，那么在他们出兵攻打对方之后，派出自己的部队驻扎在他们的归途之上。等到战败的军队经过时拦住他们，这时往往只需一员武将就可轻松战胜对手。至于能抓几个俘虏，就要看自己的"RP"了。

另外这一时期中东海的卑弥呼也是一个相当不错的选择，这女人手下的倭奴中有几个着实凶悍（武力80以上），而且位处大海，不用过多担心敌人的进攻。卑弥呼及其手下个别武将还可在战场上召唤式神等兵种，相当占便宜。而且基本上在任何时期，卑弥呼都是一个不错的起始选择。想挑战难度的玩家可选择新野的丁原或濮阳的乔玄。他们四周强敌环伺，手下缺兵少将，等到敌人兵临城下时就知道什么叫做"双拳难敌四手，好汉架不住人多"了。

二、讨伐董卓

在这个剧本中，毫无疑问董卓拥有最强的实力，不仅占据长安、洛阳这样的大城市，而且手下还有如吕布、华雄这样的猛将。选择董卓的玩家最重要的不是扩张地盘，而是集中精兵猛将快速消灭身边的对手。首当其冲便是宛城的袁术和南方的刘表。消灭他们后可视曹操与袁绍、陶谦等势力的争斗情况决定是先东征还是踏平后方的马腾与刘璋。

奠基秘诀之三：车轮大战

由于游戏的设定，进攻敌人的主要城市时，往往要同时面对五员以上的守将，正常情况下一个军团是很难取胜的。这时可将手下那些无用的"废人"（武力、智力低下的武将）集中起来作为"敢死队"，替自己的主力兵团打头阵。兵种以远程攻击（弓箭兵、弩兵等）为主，主要目的是消耗敌人的有生力量（兵员、武将技能等）以及拆毁城墙和防御建筑。

选择曹操或袁绍的玩家，首要目标同样是吞并自己周围的弱小势力。等到自己实力壮大后再与董卓决战。选择曹操的玩家可先消灭谯郡的孔岫，荡平徐州的陶谦之后，拿下北海的孔融。此时北方多半已是袁绍的天下，要多注意与袁绍交战的刘备等势力，他们在战败后往往会逃向乌巢至北海沿线的港口或关隘。看准时机攻打这些流亡的势力，说不定可得到关羽、张飞这样的猛将。如果选择了袁绍，只要在统一北方的同时关注曹操方面的动向即可。

奠基秘诀之四：蛙跳战术

有时敌对势力之间争斗频繁，往往会导致兵力集中于个别城市，而后方空虚。可瞅准敌人的空当派出一支部队偷袭其后方城市。得手后迅速携带俘虏和所有的金银细软离开。当然在奇袭之前首先要保证留下足够的防守力量，否则电脑也会趁你的城池空虚前来攻打，可就得不偿失了。

这个时期选择刘备或中原的其他势力都会比较艰难，而偏远地区的马腾、刘璋、王朗等势力虽然发展较慢，但由于与各大势力之间有许多空城缓冲，且周围没有敌人，反而更加容易。这其中王朗是一个比较有趣的选择，消灭夙敌严白虎后，攻占建业和寿春，便可参与"中原大战"了。

奠基秘诀之五：以守代攻

选择了弱小势力，许多玩家往往都在很长一段时间内只求自保，裹足不前。根据笔者的经验，我们可充分利用电脑AI的缺陷，通过守城战来锻炼队伍，甚至充实自己的实力。具体做法是，首先将城中所有武将的军队解散，这样电脑会判断你的城池为"零兵力"，便兴冲冲地派兵来攻。其实守城方的武将只要城中有预备兵，就在战斗开始时自动配满，玩家完全不必为兵力担心。

另外守城时要充分利用城墙的掩护。战斗开始后，如果对方是近身兵种，可先将自己的部队和武将撤到任意一侧城墙的背后，敌人攻过来后会分成两队分别攻击上下两侧的城墙，这时利用优势兵力分别歼灭即可。如果对方是远程兵种，则要后退到战场末端，等敌人攻击城墙时再冲出歼灭。笔者利用这个方法曾消灭了两倍于自己的敌人。当然，军师技和武将技还是要用的。这个方法最重要的是保护好自己的武将，尽量使用部队前进命令而不是全军冲锋，否则武将先挂了，什么招都没用了。

三、群雄割据

这个时期的格局与之前两个时期相比有了明显的变化，虽然曹操与袁绍依然非常强大，但大部分原本弱小的君主现在都有了起码的自保能力，大部分君主手下都有10员左右的将领，防守不再是问题。即便是选择了曹操或袁绍，要消灭身边的敌对势力也比较麻烦。吕布军的出现打破了以往北方袁绍军一家独大的局面，而吕

布+张辽+貂蝉（武力80+）的组合简直就是克隆版的刘关张。

莫基秘诀之六：诱敌深入

当大家势力都比较接近时，最好的办法就是分散敌人的力量。笔者的经验是不妨让出一两座城池给对方占领，等对方战线拉长，兵力分散时再各个击破。可将与敌人邻近城池中的主力部队撤走，或者派遣一员武将占领敌人附近的空城，然后在敌人攻打时撤退。由于电脑不会平白无故地放弃自己占领的城池，我们就可率领主力部队杀个回马枪，达到分解敌人战术的目的。

这一时期袁绍与吕布之间的战斗非常频繁，选择刘备或曹操的玩家要多多注意他们的动态，随时准备趁火打劫。笔者就曾在选择刘备时，毫不费力地俘虏了吕布、张辽和貂蝉等人，招降他们之后组建了一支非常强悍的军团。

选择刘备的玩家可先吞并北海的孔融，然后南下占领寿春。同时这一时期大部分著名武将的子女（基本都是女儿）都会追随父亲出来效力，而且能力普遍较好。笔者就曾以张飞家的两位千金张莺莺和张燕燕（莺莺燕燕，张飞一定想不到后人会如此拿他开涮吧）为班底组成一支娘子军团东征西讨。之后要多注意曹操与孙策的情况，瞅准时机打下曹操的陈留或孙策的庐江，就可拥有一块比较好的根据地了。另外，由于刘备的领地中港口较多，要留心卑弥呼带领手下的倭寇前来偷袭，他们的战斗力可不容小觑。

袁术无疑是这一时期的“大肥肉”，他的两座城池汝南与寿春之间距离较远，且手下武将不多，无论玩家选择刘备、曹操或孙策，都可将他列为第1个吞并的目标。而刘表则是另外一块肥肉，选择曹操和孙策的玩家在消灭袁术后就可拿他开刀了。

莫基秘诀之七：倒买倒卖

俗话说“马无夜草不肥，人无横财不富”，倒买倒卖绝对是增产创收的捷径。在这款游戏中，武力值高的武将可在购买商品时获得折扣（吕布买东西谁敢不便宜？），而智力高的文官则可在卖出时获得好价钱。因此买卖物品时一定要安排合适的人去。每个季度手下搜寻上来的宝物会有许多用不上的，而且除了几个主力兵团和需要提升忠诚度的武将之外，其他武将可不用太好的装备。这样节省下来的大量物品就可拿去变现了。如此三四个回合下来，任谁都不会为财政而发愁了。

四、官渡之战

官渡之战中袁绍与曹操的军力对比是绝对劣势的。袁绍有城池七座，战将24员。而曹操则拥有八座城池46员战将，更何况夏侯敦、许褚等悍将勇猛无敌，孰优孰劣一目了然。选择曹操的玩家在收拾了新野的刘备之后，就可集中优势兵力挥军北上了。由于袁绍兵力比较分散，玩家大可分兵三路向邺、乌巢、北海挺进，很快就可笃定北方。北方既平，即使南方的孙权兵多将广也无能为力了。

莫基秘诀之八：攻心为上

所谓“上兵伐谋”，出征前利用内政时间派出武将去离间对方将领或散布谣言，往往会收到不错的效果。即使对方的武将没有当时叛逃，将来俘虏起来后，也很容易被我方招降。同样道理，我方武将如果忠诚度较低，也很容易被对方策反或作乱。因此发现有忠诚度降低的武将时，尽量通过装备高级武器或赏赐玉器、布匹等物品提升其忠诚度。根据笔者的经验，忠诚度75以上时就基本可放心了。

在这个时期选择袁绍来改写历史其实并不难，关键之处在于“舍得”二字。针对袁绍武将不多且战线过长的问题，笔者的战略是放弃北海、北平和襄平三城，将兵力转移到邺城，主攻长安与洛阳。由于长安与洛阳距离曹操的大本营许昌较远，各自分别驻守五员武将，进攻的难度较低。而且长安与洛阳均属于大型城市，攻占之后可谋求稳定发展。在攻下长安与洛阳之后，可暂缓进攻许昌，转头消灭盘踞荆襄的刘表以及刘璋孤悬在外的白帝城。站稳脚跟后再与曹操进行决战，扭转历史。

如果在官渡之战中选择刘备，主攻方向可和选择袁绍时相同，在长安洛阳与荆襄九郡两条路线中择一即可。如果选择进攻刘表，玩家有机会按照历史情节占领荆襄，而后平定西川，最终达成三分天下的局面。无论选择哪条路线，当曹操攻过来时，都可选择放弃新野。

孙权是这一时期的第2强势力，选择孙权的玩家如果能利用曹操与袁绍交战的机会（实际上有时电脑控制的曹袁双方并不会发生激烈的交战），顺利攻下徐州至陈留一线，统一天下的进程将加快很多。否则还是先谋刘表更加稳妥。

五、赤壁之战

历史上赤壁之战是孙刘联合抗曹，而在游戏中扮演刘备的玩家可选择共同抗曹或偷袭孙权两种不同的路线。

如果选择抗曹，可用蛙跳战术长途偷袭许昌和陈留，捞一票就走，同时伺机攻占新野。这个方法需要玩家集中所有作战部队，充分利用水路的灵活优势，或迂回或强攻。并且还要做好长期拉锯的准备，尤其是攻占新野之后，附近的曹军很大几率上会前来反扑。玩家应该在进攻新野的同时将增援部队派出，这样才能保证敌人反扑时有足够的兵力防守。

莫基秘诀之九：把握天时

自古用兵讲究“天时、地利、人和”，我们这里要讲的天时并非游戏中的气候变化，而是游戏中的一些固定程序。比如每到固定时间就会进入内政阶段，在这个时候玩家可在各城池之间自由调配各种资源，而且最重要的是这些资源从一座城到另一座城是不需要时间的，即调即用。我们要利用的就是这一点，准确估算好路程时间，保证在攻克敌城后至敌人反扑前可进入内政时间。这样就可将后方的预备兵源大量调拨至刚刚占领的城池，给予反扑的敌人当头一击。

占稳新野之后，玩家可通过与敌

人在周边城市不断交战达到削弱敌人增强自己的目的。等到襄阳的敌人无力形成大的威胁时，就可吞并襄阳，然后放手去占领长安和洛阳。最后扫平西南，就可考虑与孙权撕破脸了。如果选择偷袭孙权，玩家将面临较高难度的挑战。不仅撕破盟约会导致民心大幅度下降以及所有武将忠诚度降低，而且距离最近的豫章有孙权重兵把守，几乎是不可能攻破的，唯一的机会在于偷袭建业。可通过几次劫掠式攻击建业来分散孙权在豫章的力量。而这期间还要小心应付曹操的攻击，很容易腹背受敌。

选择孙权进行游戏的话，可选择吞并刘备再灭曹，或者利用刘备牵制曹操南下的兵力，自己调动主力部队由水路长途奔袭陈留。如果先吞并刘备，同样要面临撕破盟约的惩罚，而且刘备的兵力相当集中，要想解决掉他需要费一番手脚。不过相对而言这条线路要比刘备偷袭孙权容易多了。

长途奔袭陈留（只有三员武将）是一个比较稳当的方法，但要注意后续增援部队的调拨，做好应对敌人反扑以及顺势扩大战果的准备。之后在固守陈留的前提下，要注意防范敌人从水路偷袭，另外东海的卑弥呼也有可能通过水路来骚扰。后续的进程只要稳扎稳打，拿下曹操应该不成问题。不过要注意别光顾着追击溃败的曹操，适当的时候要果断对刘备用兵，防止他坐大后难以收拾。

奠基秘诀之十：利用盟友

既然是盟友，自然要充分利用，当盟友与敌人争夺主要城市时，可派遣我军部队驻扎在附近。等到双方消耗得差不多时，一举将敌人的城池攻下。当然别指望盟友在这方面会做得太敬业。不过多一两个军团的“敢死队”总是好的。

六、三国鼎立

三国鼎立是游戏的最后一个时期，在这个时期除了刘备、曹操、孙权之外，只剩下云南的孟获、东海的卑弥呼和西北的撒里吉三股小势力。这三股小势力对玩家而言会比较重要。无论选择三国的哪一方，笔者都建议应该优先考虑收服附近的小势力后，再选择主攻方向。

曹操南下可选择两条路线，先打刘备或先打孙权。笔者建议应当先打势力较弱的孙权。一方面正面推进攻占庐江，并且同时增兵庐江与寿春，以便阻止孙权从江夏和建业反扑，另一方面通过水路迂回突袭孙权后方的吴、鄱阳、庐陵等地，来削弱孙权的力量。消灭孙权后可迂回至桂林、交趾进攻刘备。无论选择三国中哪一方，在统一大业中都要灵活利用水路进行迂回作战，同时要对敌人通过水路进攻和骚扰有所防范。

奠基秘诀之十一：弃港守城

当与敌人周旋于荆襄等地时，最烦恼的莫过于发达的水路可让敌人偷袭各个港口或四处流窜。笔者的经验是放弃港口，集中兵力在港口附近的主要城市里。敌人占据空港通常不会派遣主力部队。我军可轻易将其驱赶回去。而流窜的敌人只需派几员武将沿江拦截，基本就可手到擒来了。

刘备方可先收服南王孟获，然后攻克天水以便北征撒里吉。在消灭这两股地方势力之后，应该选择从安定方向进攻曹操后方城市。攻克安定和弘农之后，就可进攻襄阳。这一阶段的最终目标是拿下长安与洛阳。而曹操在这一线城池中的兵力不是很多，这一阶段对玩家而言难度不算很大，只要解决好来自邺城的敌人的反扑就可以。另外注意应该以新野为界，尽量避免与孙权冲突。攻克邺城之后，东北方曹操的余部已不足挂齿，这时就可挥师南下对付正在许昌和谯郡一带拉锯的曹军和孙权了。

笔者认为在这个时期选择孙权是比较难的，一方面是因为实力相对较弱，另一方面在战局的中期还要应付来自东海卑弥呼的骚扰。孙权的统一路线基本与赤壁之战相同，一路北上向陈留进发，之后与曹操争夺关键的许昌、洛阳、长安一线。拿下这条战线后，一方面要稳固对刘备的防守，另一方面则需要派兵剿平那个讨厌的卑弥呼以及曹操的余部。这其中攻打邺城及其周边城池将是比较艰苦的战

役。最后可通过天水和云南夹击刘备，如果兵力充足也可选择从襄阳进攻。打刘备没有太多的好办法，因为刘备的城池比较密集，而且武将较多，应该多使用诱敌和离间。

资料数据篇

兵种相克

步兵克弓兵
骑兵克步兵、女兵
弓兵克骑兵
弩兵克尸兵、蛮兵
剑兵克骑兵
枪兵克骑兵、匈奴兵
女兵克木锤兵、猛兽兵
刀车兵克步兵
黄巾兵克尸兵
匈奴兵克女兵

武将必杀技

剑系：连刺、斩铁、烈风

熟练度达到——
60：连刺初学
90：连刺进阶 斩铁初学
120：连刺精通 斩铁进阶 烈风初学
150：连刺精通 斩铁精通 烈风进阶
180：连刺精通 斩铁精通 烈风精通

扇系：龙卷、迷魂、流萤

熟练度达到——
60：龙卷初学
90：龙卷进阶 迷魂初学
120：龙卷精通 迷魂进阶 流萤初学
150：龙卷精通 迷魂精通 流萤进阶
180：龙卷精通 迷魂精通 流萤精通

刀系：拖刀、挑斩、一击

熟练度达到——
60：拖刀初学
90：拖刀进阶 挑斩初学
120：拖刀精通 挑斩进阶 一击初学
150：拖刀精通 挑斩精通 一击进阶
180：拖刀精通 挑斩精通 一击精通

枪系：旋樱、豪烈、暴雨

熟练度达到——
60：旋樱初学
90：旋樱进阶 豪烈初学
120：旋樱精通 豪烈进阶 暴雨初学
150：旋樱精通 豪烈精通 暴雨进阶
180：旋樱精通 豪烈精通 暴雨精通

弓系：贯日、血翼、电光

熟练度达到——
60：贯日初学
90：贯日进阶 血翼初学
120：贯日精通 血翼进阶 电光初学
150：贯日精通 血翼精通 电光进阶
180：贯日精通 血翼精通 电光精通

全武器系：大喝、乱舞、灭绝、霸者之威、王者之风、皇者之路

5项熟练度合计达到——
230：大喝初阶
330：大喝进阶 乱舞初学
410：大喝精通 乱舞初学
430：大喝精通 乱舞进阶 灭绝初学
520：大喝精通 乱舞精通 灭绝初学
550：大喝精通 乱舞精通 灭绝进阶
670：大喝精通 乱舞精通 灭绝精通

5项熟练度均达到——
100：霸者之威初学
130：霸者之威进阶 王者之风初学
160：霸者之威精通 王者之风进阶 皇者之路初学
190：霸者之威精通 王者之风精通 皇者之路进阶
220：霸者之威精通 王者之风精通 皇者之路精通

武将专用必杀技

注：熟练度需达到210。



剑系
卑弥呼：八岐牙
刘备：仁者无敌
曹操：逆我必杀
周瑜：破浪千刃
孙权：惊涛怒斩

扇系
庞统：凤羽袭
司马懿：灭魂芒
大乔：幻舞艳光
貂蝉：绝代风华

刀系
关羽：青龙怒
典韦：万钧破
张合：撼岳击

张辽：岩铁碎
甘宁：锦帆天浪
吕蒙：川浪狂潮
小乔：花影旋岚
文丑：獬豸狂哮
孙仁：蝶光斩舞
董卓：无道风魔

枪系

吕布：弑鬼神
夏侯敦：奔雷枪
张飞：黑风天煞
马超：黄沙乱斩
姜维：掠影流光
孙策：霸王烈枪
太史慈：断天长虹
祝融夫人：炽雨炎流
赵云：银龙逆鳞枪

弓系

黄忠：箭流星

全武器系

许褚：猛虎啸
魏延：贪狼嗥
张角：黄天威临
孟获：兽王咆哮
关凤：火凤天翔
黄月英：雷火神铳
诸葛亮：卧龙啸天

武将组合技

消耗一格气的组合技

箭石坠：火箭烈+炬石
炎流星：赤焰+炬石
箭雨冲：连弩+火箭烈
赤焰火轮：赤焰+火轮
震地决：滚石+突石
天火焚：炬石+炎墙
裂地刃：地茅刺+突石
水火相生：赤焰+地泉
破空莺：龙炮+神莺
百兽奔：火牛阵+驱豹
双月斩：半月斩+水月斩
风火双龙：风龙+火龙
地水双龙：地龙+水龙
隐忍二连击：火雷玉+忍镖
隐忍超暗杀：土遁+火雷玉
旋灯剑：旋灯+心剑
太极火：集火柱+太极门
八卦灯：八卦二象阵+旋灯
幽冥借法：生死门+尸鬼
机关阵：炎兽+井阑立
日月并行：落日弓+落月弓
莲华神剑：莲华+神剑
救命术：回天术+妖盾
怒雷轰：雷击+五雷袭
雷厉风行：雷击+旋风
伏兵夹击：伏兵班阵+后伏班阵
七煞鬼刀：飞鬼戟+御飞刀
轰雷冲车：冲车+浮雷
剑无量：噬血+天剑斩
八卦符兵：八卦斩+符兵
箭石雨：火箭强袭+炬石轰
烈炎流星：赤焰燃+炬石轰
箭雨袭：连弩激射+火箭强袭
赤炎火轮决：赤焰燃+火轮冲
震地大法：滚石剧压+突石剑
破空火凤：迫击龙炮+神莺弹
千兽奔：火牛群舞+驱豹冲
十六夜斩：三日月斩+月刃裂斩
群龙卷风火：风龙旋+火龙焰
群龙引地水：水龙涛+地龙震
超忍二连击：火雷鬼玉+隐忍镖
旋灯绝剑：旋灯火+心剑齐发
太极圣火：强火柱+太极华阵
八卦灵灯：八卦四方阵+旋灯火
幽魂引归：食尸鬼+地狱之门
机关冲：炎兽杀阵+井阑冲阵
莲华剑阵：莲华爆+神剑闪华
续命术：返天术+鬼面盾
伏兵奇袭：伏兵排阵+后伏排阵
天助神兵：剑轮舞+铁骑突击
剑无敌：噬血刃+天剑开光
八卦符兵阵：八卦突斩+符兵引
赤焰击：赤焰+重击
撼地术：突石+重击
二连重击：二连斩+重击
四方重击：四方斩+重击
二连旋风斩：旋风+二连斩
四方雷击斩：雷击+四方斩
风火龙牙车：旋灯+龙牙车
轰雷龙牙车：浮雷+龙牙车
水龙击：水龙+重击
地龙击：地龙+重击
风龙击：风龙+重击
火龙击：火龙+重击
水月潮流斩：地拳+水月斩
半月激流斩：地泉+半月斩
一气莲华生：莲华+四方斩
暴雷槌：浮雷+破城大槌
幽冥邪刃：尸鬼+邪刃
五雷神剑：五雷袭+神剑
落日化气弓：落日弓+化气术
落月化气弓：落月弓+化气术
烈焰爆击：赤焰燃+爆击
震地爆击：突石剑+爆击
三连爆击：三连斩+爆击
八方爆击：八方斩+爆击
三连暴风斩：三连斩+龙旋风
八方雷鸣斩：八方斩+雷击闪
炙炎龙牙车：旋灯火+龙牙车队
击电龙牙车：浮雷阵+龙牙车队
水龙冲：爆击+水龙涛
地龙冲：爆击+地龙震
风龙冲：爆击+风龙旋
火龙冲：爆击+火龙焰
月刃狂流斩：地泉冲+月刃烈斩
日月逆流斩：地泉冲+三日月斩
一气莲华舞：混元一气阵+莲华爆
一气天雷殛：混元一气阵+雷击闪
神雷槌：浮雷阵+破城巨槌
幽冥黑邪刃：邪灵刃+食尸鬼
五雷神剑阵：五雷轰顶+神剑闪华
三圣剑轮舞：三圣华斩+剑轮舞
灭气飞刀：御飞刀+灭气术
夺气鬼戟：飞鬼戟+夺气术
七星天剑：天剑开光+七星续命灯

消耗两格气的双人组合技

回天挪移阵：回天术+挪移阵
挪移剑阵：挪移阵+心剑齐发
体疗挪移阵：体疗术+挪移阵
返天挪移阵：返天术+挪移阵
挪移剑：挪移阵+心剑
命疗挪移阵：命疗术+挪移阵



消耗两格气的三人组合技

流星火雨：火箭袭+冲射龙炮+炬石炼狱
裂地涌泉：地泉鲸浪+地茅遍地+突石四方
破空烈凰：赤焰火海+炬石炼狱+神鸢空袭
箭雨天罗：连弩狂涛+火箭天袭+炎墙烈烧
赤焰火轮阵：赤焰火海+火轮涛杀+强火柱
震地动天：滚石怒冲+突石四方+浮雷光阵
万兽奔：火牛烈崩+炎兽杀阵+驱豹突击
烈光千刃：日月轮斩+五岳华斩+月刃烈光斩
超忍灭绝阵：土遁隐杀+火雷鬼玉破+隐忍镖阵
奥义忍稻妻：火雷鬼玉破+隐忍镖阵+雷光焦狱
幽冥鬼兵：剑轮斩+食尸鬼阵+地狱之门
撼宇雷光剑：神剑闪华+浮雷光阵+旋灯怒张
莲华斩舞：莲华轰天+分身斩+八卦阵斩
转生术：莲华轰天+活天术+罗刹之盾
机关杀阵：驷冲车+炎兽杀阵+井阑冲阵
轰天一剑：心剑齐发+神鬼乱舞+井阑冲阵
风雷齐啸：雷光焦狱+狂雷天牢+龙卷旋风
天崩地裂：滚石怒冲+黄龙天翔+大地狂啸
十面埋伏：伏兵连阵+后伏连阵+伏兵连引
乾坤八阵图：太极华阵+八卦六角阵+八门金锁阵
裂地怒炎击：赤焰火海+突石四方+爆击
三连风雷斩：龙旋风+雷光焦狱+三连斩
八方雷炎斩：雷光焦狱+强火柱+八方斩
风火双龙斩：风龙天旋+火龙怒焰+二连斩
地水双龙斩：地龙极震+水龙狂涛+二连斩
活天挪移剑：活天术+挪移阵+心剑齐发
斩月千刃：日月轮斩+月轮烈光斩+地泉鲸浪
一气莲华灯：混元一气阵+莲华轰天+旋灯怒张
一气天雷剑：混元一气阵+雷光焦狱+剑轮斩
炎轮破山槌：浮雷光阵+滚石怒张+破城神槌
邪刃噬血刃：邪灵妖刃+食尸鬼阵+噬血魔刃
狂雷夺气剑：狂雷天牢+夺气术+神剑闪华
不灭神威剑：天剑神威+剑轮斩+七星续命灯

消耗两格气的四人组合技

天地无用：驷冲车+炎兽杀阵+神鸢空袭+井阑冲阵
神鬼共愤：神鬼乱舞+驷冲车+长枪突击+铁骑突击
鬼哭神号：连弩狂涛+火箭天袭+冲射龙炮+炬石炼狱
群龙舞十方：水龙狂涛+火龙怒焰+风龙天旋+地龙极震
天翻地覆：雷光焦狱+龙卷旋风+大地狂啸+泰山压顶
千里焦土：赤焰火海+冲射龙炮+炬石炼狱+火轮涛杀
森罗万象剑：心剑齐发+剑轮斩+神剑闪华+八卦阵斩
逆天术：莲华轰天+八门金锁阵+活天术+罗刹之盾
四灵诛邪阵：青龙飞升+玄武怒流+白虎啸傲+朱雀焚天
九宵风雷动：雷光焦狱+狂雷天牢+龙卷旋风+浮雷光阵
逆鳞·狂龙啸：黄龙天翔+大地狂啸+神鬼乱舞+五岳华斩
刃·狂涛斩月：月轮烈光斩+日月轮斩+神鬼共愤+地泉鲸浪
强袭突破阵：浮雷光阵+旋灯怒张+剑轮斩+破城神槌
一气夺乾坤：混元一气阵+雷光焦狱+狂雷天牢+夺气术
邪刃哭魂阵：邪灵妖刃+食尸鬼阵+噬血魔刃+地狱之门
机关大冲击：龙牙车阵+驷冲车+井阑冲阵+炎兽杀阵
斩·虚空无极：爆击+三连斩+五岳华斩+八方斩
一莲托生：夺气术+七星续命灯+八门金锁阵+莲华轰天
炙天八方剑：赤焰火海+突石四方+旋灯怒张+八方斩

消耗三格气的组合技

毁天灭地：滚石怒冲+雷光焦狱+黄龙天翔+大地狂啸+泰山压顶
机关灭绝冲：驷辕辒车+驷冲车+炎兽杀阵+神鸢空袭+井阑冲阵
红莲地狱：赤焰火海+连弩狂涛+火箭天袭+冲射龙炮+炬石炼狱
龙皇霸绝：黄龙天翔+水龙狂涛+地龙极震+风龙天旋+火龙怒焰
血刃断空斩：心剑齐发+剑轮斩+神鬼乱舞+神剑闪华+八卦阵斩
千里不留行：剑轮斩+活天术+浮雷光阵+噬血魔刃+天剑神威
天地一刀断：剑轮斩+日月轮斩+五岳华斩+分身斩+月轮烈光斩
不死神术：旋灯怒张+莲华轰天+八门金锁阵+活天术+罗刹之盾
究极忍奥义：铁斩血轮阵+土遁隐杀+火雷鬼玉破+隐忍镖阵+强火柱
兽皇破邪阵：麒麟降世+青龙飞升+玄武怒流+白虎啸傲+朱雀焚天
逆天挪移阵：挪移阵+活天术+莲华轰天+浮雷光阵
剑·灭世天劫：天剑神威+邪灵妖刃+噬血魔刃+神剑闪华+心剑齐发
破山地龙斩：地龙极震+滚石怒冲+突剑四方+泰山压顶+八方斩
断浪水龙斩：水龙狂涛+地泉鲸浪+月轮烈光斩+日月轮斩+八方斩
裂空风龙旋：风龙天旋+龙卷旋风+浮雷光阵+雷光焦狱+八方斩
焚天炎龙斩：火龙怒焰+强火柱+炎墙烈烧+赤焰火海+八方斩
超忍·影龙舞：黄龙天翔+隐忍镖阵+铁轮血斩阵+火雷鬼玉破+土遁隐杀
七星大转生：夺气术+七星续命灯+八门金锁阵+天剑神威+噬血魔刃
极·遁甲玄秘：混元一气阵+狂雷天牢+太极华阵+八卦阵斩+八卦六角阵

城池贩卖项目

注：城池开发度需900以上



等级15以上座骑

爪黄飞电（28）：陈留
松风（26）：邪马台
的庐（25）：成都
辽原火（25）：陇右
印度白象（24）：桂林、武陵、建宁
藤甲巨象（24）：云南
印度神象（22）：桂阳、交趾、云南
藤甲战牛（22）：零陵、桂林、交趾、云南
铁甲战马（20）：新野、寿春、建业、成都、阳平
青牛（20）：襄阳、扶风、武陵
铁骑马（19）：佐贺、界桥、郿、弘农
战虎（19）：江陵、云南
黑豹（19）：零陵、涪陵
紫锌（18）：陈留、葭萌、平原、扶风
云鬃马（16）：寿春、平原、南海、弘农

等级15以上武器

虎牙剑（26）：筑阳
天罡斧（24）：西凉
三环大刀（23）：新野、北海、出云
七星刀（23）：洛阳
龙髓枪（23）：建业
破山剑（22）：汝南、下邳、南昌、北平、成都、陇右
紫龙戟（22）：下关、汉中、绛
玄铁碎棍（22）：昌黎、庐江、长坂坡
应龙戟（22）：小沛、江州、鄱阳
车轮斧（22）：鹿耳门、乐陵、寿春

西域镰刀（22）：街亭、西凉
铁蒺藜骨柔（22）：交趾、云南
斩马钩镰枪（21）：高唐、夷州、咸阳、街亭
鬼头大刀（21）：高唐、南皮、出云
枣阳锤（21）：松江、宛、南海
村正（21）：邪马台
天罡劈水扇（20）：佐贺、汜水、湘潭、天水、安定
云月刀（20）：延津、出云
双刃月牙戟（20）：区阿、小沛、阿苏、寿春
金瓜锤（20）：巴郡、襄平、长坂坡、晋阳、陇右
两刃斧（20）：五丈原、豫章
鬼刃刀（20）：乐浪、上庸、邺、西凉、扶风
火焰扇（20）：汉中、安定
拐刃蒺藜枪（20）：平阳、阳平、陈仓
龙角叉（19）：五丈原、吴、代郡、建宁
蛇矛（18）：高唐、徐州
二郎刀（18）：都阳、会稽、邺
彩霓扇（18）：徐州、湘潭
三尖刀（18）：出云、筑阳、陈仓
双股剑（18）：江州、湘潭、弘农
铁脊蛇矛（18）：代郡
破阵刀（17）：阿久根、昌黎、邺
孔雀扇（17）：下邳、襄平、涪陵
百里弓（17）：宛、濮阳、晋阳、天水、桂林
凤猇戟：吴、江夏、庐陵
双手斧（17）：葭萌、筑阳、零陵、交趾
黯羽扇（16）：下邳、襄平、邪马台
长铩（16）：宛、咸阳
鹏羽扇（16）：汉中、天水
铁猇戟（16）：郿、鄱阳
倭刀（15）：阿久根、昌黎、乐安、松江
鹤羽扇（15）：佐贺、乐陵
破甲弓（15）：汝南、洛阳、建业、长沙
掉刀（15）：陈留、谯、淮安、西凉
龙渊剑（15）：汜水、巴郡、交趾
十字枪（15）：下关、南海
双铁钩（15）：区阿、淮安、乌巢、阳平
白玉戟（15）：长坂坡、梓潼



实用道具

封印秘典（25）：阿久根、定陶、乐浪、鄱阳
抚军要诀（25）：葭萌、桂阳、南海、扶风
先攻要诀（25）：乐陵、邺、涪陵
陈气炉（25）：高唐、乐安、夷州、庐陵
化气炉（25）：区阿、豫章、阳平
冲车（25）：筑阳、阳平
移气秘法书（24）：南皮、庐江
炮车总论（23）：松江

霹雳结构图（22）：临江、巴郡、小沛
祈让秘法书（22）：五丈原
火铳总论（22）：江夏、平原、鄙、上庸
截天结构图（22）：白帝、白水、下卞
饕餮之骨（20）：乌林、阿苏、吴、合肥
铁豹结构图（20）：汝南、会稽、壶关
飞火天灯（20）：下关、定陶、合肥、汉中、乌巢、雁门
铁车结构图（20）：昌黎、南昌、夏口、汉中、郿
挪移秘法书（20）：鹿耳门、界桥、下卞
铜人结构图（20）：长坂坡
祈让术诀（17）：乐安、小沛、五丈原、夷州、下卞
血剑诀（15）：阿久根、　萌
天剑诀（15）：宛、夷州、平阳
神锤诀（15）：北海、成都
邪刃诀（15）：长安、建宁
西蜀地形图（10）：汉中、成都

山寨

寨名	首领	势力城池
天王寨	难楼	陇右
虎头寨	楮飞燕	天水、下卞、祈山、阳平
黄沙寨	于氐根	西凉、街亭、陇右、安定
飞凤寨	碧月	汉中、梓潼、成都
百兽寨	吐悉尼	武陵、交趾、建宁、云南
黑风寨	郭大贤	长安、洛阳、虎牢关、五丈原、郿
翻江寨	雷公	临江、白帝、长阪坡、涪陵
纠云寨	申雄	邺、界桥、壶关
巨熊寨	塔郎	江陵、零陵、桂林
大兴山	管亥	许昌、汝南、宛
天柱山	李大目	新野、汝南
洞庭坞	区星、郭石	乌林、赤壁、卢江、长沙、湘潭
九里山	昌豨	谯、陈留、小沛、定陶
百花坞	玲玲	赤壁、江夏、夏口、南昌
白狼寨	洪达	昌黎、南皮、襄平、北平
偃月坞	兰兰	淮安、区阿、徐州、盱眙、小沛
龙王坞	管承	豫州、鄱阳、南海、鹿耳门
血蛟坞	雷绪	郿坞、扶风

全地图地点一览

注：请参照以下大地图，特别感谢Netshow网友凌云制作本地图。



隐藏官职一览

注：14级官阶需要功勋8200，15级官阶需要功勋20 000。

蜀汉

姓名	官名	官阶	武将技	军师技（特性）	能力加值
刘备	汉中王	14	黄龙天翔、机铁貔貅	蔽天之幕（特性王道）	体+20技+30武+12智+12
	蜀汉昭烈帝	15	麒麟降世	文成武德	体+40技+40武+15智+15
诸葛亮	卧龙左丞	14	井栏冲阵、浮雷光阵、机铁翼龙	借尸还魂（特性攻城奇略）	体+30技+60武+5智+12
	武尊神侯	15	麒麟降世	文成武德	体+30技+60武+5智+20
关羽	汉寿亭侯	14	神鬼乱舞	通天之眼（特性强袭奇略）	体+40技+0武+17智+0
	忠义武圣	15	青龙飞升	文成武德	体+50技+10武+18智+5
张飞	西乡侯	14	神鬼乱舞	绝地之眼飞马铁骑	体+40技+0武+17智+0
	武曲天将	15	玄武怒流	大魔界	体+50技+10武+18智+5
马超	威侯	14	大地狂啸	封武将技	体+40技+0武+17智+0
	破军天将	15	青龙飞升	大天圣	体+50技+10武+18智+5
黄忠	关内侯	14	黄龙天翔	通天之眼	体+40技+0武+17智+0
	射日天将	15	朱雀焚天	大天圣	体+50技+10武+18智+5
赵云	顺平侯	14	风龙天旋	封武将技	体+20技+30武+12智+12
	白虎天将	15	白虎傲啸	大天圣	体+40技+40武+15智+15
魏延	南郑侯	14	神剑闪华	诅咒	体+40技+0武+17智+0
庞统	凤雏右丞	14	井栏冲阵、机铁炎凤、浮雷光阵	借尸还魂（特性防御奇略）	体+30技+30武+5智+12
黄月英	卧龙夫人	14	大地狂啸	借尸还魂（机关驱动）	体+30技+30武+5智+12

曹魏

姓名	官名	官阶	武将技	军师技（特性）	能力加值
曹操	魏王	14	火龙怒焰、机铁螭虎	回春仙术（特性领导）	体+20技+30武+12智+12
	魏武帝	15	朱雀焚天	大魔界	体+40技+40武+15智+15
曹植	陈王	14	八门金锁	借尸还魂	体+30技+30武+5智+12
典韦	忠侯	14	地龙极震	封必杀技	体+40技+0武+17智+0
荀彧	敬侯	14	井栏冲阵、浮雷光阵	封必杀技	体+30技+30武+5智+12
张辽	晋阳侯	14	神鬼乱舞	诅咒	体+40技+0武+17智+0
张合	郑侯	14	大地狂啸		体+40技+0武+17智+0
夏侯敦	高安乡侯	14	神鬼乱舞	诅咒	体+40技+0武+17智+0
徐晃	阳平侯	14	泰山压顶	封武将技	体+40技+0武+17智+0
夏侯渊	愍侯	14	水龙狂涛		体+40技+0武+17智+0
许褚	乡侯	14	大地狂啸	封武将技	体+40技+0武+17智+0

东吴

姓名	官名	官阶	武将技	军师技（特性）	能力加值
孙权	吴王	14	水龙狂涛	蔽天之幕（特性领导）	体+20技+30武+12智+12
	东吴大帝	15	玄武怒流	文成武德	体+40技+40武+15智+15
孙策	恒王	14	八门金锁	回春仙术（特性领导）	体+40技+0武+17智+0
	小霸王	15	朱雀焚天	大魔界	体+50技+10武+18智+5
陆逊	江陵侯	14	神剑闪华	封必杀技	体+20技+30武+12智+12
吕蒙	孱亭侯	14	风龙天旋	封武将技	体+20技+30武+12智+12
甘宁	锦帆大将	14	火龙怒焰		体+40技+0武+17智+0
太史慈	孝侯	14	神鬼乱舞	封武将技	体+40技+0武+17智+0
周瑜	大都督	14	八门金锁	回春仙术	体+20技+30武+12智+12
孙仁	东吴公主	14	神鬼乱舞	封武将技	体+20技+30武+12智+12
大乔	东吴娘娘	14	神剑闪华	借尸还魂	体+20技+30武+12智+12
小乔	东吴郡主	14	井栏冲阵、浮雷光阵	回春仙术	体+20技+30武+12智+12

其他

姓名	官名	官阶	武将技	军师技（特性）	能力加值
张角	天公将军	14	八门金锁、巨木妖尸	借尸还魂（特性尸魂）	体+20技+30武+12智+12
	大贤良师	15	白虎傲啸	大魔界	体+40技+40武+15智+15
张宝	地公将军	14	地龙极震	借尸还魂（特性尸灵）	体+20技+30武+12智+12
张梁	人公将军	14	泰山压顶	借尸还魂（特性尸灵）	体+20技+30武+12智+12
吕布	飞将	14	神鬼乱舞	诅咒（特性讯雷）	体+20技+0武+17智+0
	贪狼天将	15	白虎傲啸	大魔界	体+50技+0武+18智+5
董卓	祸国太师	14	泰山压顶、饕餮妖骸	诅咒（特性劫掠）	体+50技+50武+5智+5
孟获	南蛮霸王	14	地龙极震、铜牙巨虎	借尸还魂（特性百兽号令）	体+50技+0武+10智+0
华佗	医圣	14	大地狂啸	借尸还魂（特性医疗）	体+40技+30武+0智+12
貂蝉	绝代佳人	14	风龙天旋	封必杀技	体+40技+30武+0智+12
祝融夫人	火神娘娘	14	火龙怒焰、烈焰火鬼		体+40技+30武+12智+12
卑弥呼	邪马台女王	14	水龙狂涛、九尾狐妖	封必杀技（特性式神降临）	体+20技+30武+12智+12

妖兽据点

地点	占据者	首先攻破可得宝物
地心眼	血焰火蚁	缩地秘典
灭泉	噬人巨熊	熊骨饰
万蛇坑	黑玉妖蟒	艾草香囊
黑泉	黑玉妖蟒	蛮宝带
哑泉	金甲妖龙	翔鹰羽
柔泉	太岁	UJ好人卡
龙丘	鬼面蜘蛛	狮蛮宝带
龙魂井	金甲妖龙	兽面铁甲
荒漠废营	先秦尸将	邪刃秘录
金牛山	赤夜叉	猛牛角
豹子林	大花豹	豹皮腕
子午谷	白狼王	恶狼牙
先秦地监	先秦尸将	UJ好人卡
瘴气林	鬼面蜘蛛	虎面具
大夏泽	太岁	UJ好人卡
罗刹谷	青罗刹	玉屑金丹
紫金废矿	血焰火蚁	UJ好人卡
景山洞窟		UJ好人卡
先秦古墓	先秦尸将	铁骷髅
九幽洞	太岁	军师授印
先秦荒冢	先秦尸将	UJ好人卡
百草林	青罗刹	琼浆玉液
云梦泽	赤蟒	UJ好人卡
瘟神谷	先秦尸将	灵山妙药
铁门峡	尖牙鬼虎	七星刀
虎啸坡	尖牙鬼虎	虎面具
疫鬼洞	赤夜叉	化气术诀
无名地穴	噬人巨熊	熊骨饰
碧水地穴	太岁	水龙旗
映月曲潭	黑玉妖蟒	回春石
沧冥礁	青鳞水妖	UJ好人卡
凤凰岭	金甲妖龙	行军方略
大渚泽	金甲妖龙	八宝灵灯
海渦泽	金甲妖龙	甘露宝瓶
玄冰窟	巨雪熊	气疗金珠
绝人岭	白狼王	雪山灵芝
青鬼岛	青罗刹	童子御守
浮冰岛	巨雪熊	UJ好人卡
赤鬼岛	赤夜叉	姬御守

其他地点

地点	人物或事件	开启条件
蓬莱岛	UJ仙人	游戏时间的第15年开启
瀛洲岛	五彩神石	游戏时间的第15年开启
尸洞	练级圣地	同时占领徐州和下邳3个月后开启
九泉之渊	可复活死去的武将	攻破尸洞后开启
桃源仙乡	练级圣地	占领2/3的城池（含武陵）开启
火焰山	影朱雀	占领交趾3个月后开启
朱雀塔	朱雀	攻破火焰山后开启
兽神洞	影麒麟	占领襄阳3个月后开启
麒麟塔	麒麟	攻破兽神洞后开启
猛虎穴	影白虎	占领江州3个月后开启
白虎塔	白虎	攻破猛虎穴后开启
大雪山	影玄武	占领平原3个月后开启
玄武塔	玄武	攻破白雪山后开启
毒龙潭	影损龙	占领建业3个月后开启
青龙塔	青龙	攻破毒龙潭后开启

注：蓬莱岛在游戏时间的第15年开启，在此可用好人卡购得高级物品（比城池中卖的物品还要好），具体列表详见游戏。



自创

官名	官阶	武将技	军师技（特性）	能力加值
傲世武尊	14	神鬼乱舞、神剑闪华、黄龙天翔	封必杀技、弊天之幕	体+20技+30武+12智+12
玄法天师	14	八门金锁、浮雷光阵	封武将技、回春仙术、通天之眼	体+35技+35武+0 智+15
神威大将	14	井阑冲阵、大地狂啸、泰山压顶	诅咒、借尸还魂	体+35技+0武+19智+0
群龙真主	15	黄龙天翔、水龙狂涛、地龙极阵、风龙天旋、火龙怒焰	文成武德	体+50技+50武+10智+10
盖世霸王	15	青龙飞升、玄武怒流、朱雀焚天	大魔界	体+40技+40武+15智+15
五岳战神	15	白虎傲啸、麒麟降世	大天圣	体+50技+5武+25智+0

武器附加技能一览

注：以下为各种武器的附加武将技、军师技及其他触发技能。

弓类

万里起云烟：分身斩、八卦斩、混元一气阵、七星续命灯、挪移大法、逆乾坤、冲阵破坏、洞察
机铁连环弓：八方斩、机铁神鹰、落月弓、落日弓、截天弩、霹雳车、机关驱动
北极：八方斩、三圣华斩、匿踪潜行、天灯照影、修炼
追魂弓：邪灵妖刃、生死门、落月弓、落日弓、借尸还命、魂归西天、冷箭
爆炎弓：火龙、落月弓、落日弓、无形火阵、探查猛火
神鸢弓：神鸢空袭、落月弓、落日弓、气疗诀、后发先至
百里弓：心剑、铁轮斩、落月弓、落日弓、无形猛火、速度+1
破甲弓：剑轮舞、落月弓、落日弓、加速集气、速度+1
克敌弓：连弩狂涛、落月弓、落日弓、增我军速
迅雷弓：五雷袭、落月弓、落日弓、鼓舞士气
白金弓：火箭天袭、落月弓、落日弓、减敌将攻
神臂弓：破城大锤、落月弓、落日弓、预留退路
白桦弓：火箭强袭、落月弓、落日弓、缩地、白桦弓
破邪弓：三连斩、落月弓、落日弓、万发自然
钢弓：落月弓、落日弓
檀弓：体力+10

扇系

真火朱雀扇：莲华轰天、烈焰火鬼、夺气术、浑元一气阵、七星续命灯、逆乾坤、无形火阵、体回
朱雀扇：八卦阵斩、强火柱、炎墙燃烧、火龙怒焰、逆乾坤、回春仙术
玄冥法扇：邪灵妖刃、嗜血魔刃、幽冥鬼骑、妖兵敕令
金羽扇：太极门、七星灯、格挡
驭风剑翎扇：八卦突斩、风龙旋、天剑开光、天灯照影、速度+3
天罡劈水扇：地泉惊浪、水龙涛、结构破坏、紧急侦查
火焰扇：赤焰火海、火龙焰、地雷阻敌、地雷伏击
彩霓扇：移气术、挪移阵、缩地大法、紧急清野
孔雀扇：挪移阵、缩地大法、遁逃
鹏羽扇：八卦斩、风龙、妖兵现身
黯羽扇：邪灵妖刃、天剑斩、潜地兵阵、探查潜地
鹤羽扇：旋灯怒张、太极华阵、增我将攻、减敌将攻
蝉翼扇：减气术、伏兵连阵、缩地术、紧急补强、速度+3
苍羽扇：土遁杀、火雷玉、后发先至、减敌军速
青羽扇：返天术、莲华、万法自然、增我军速
钢刃扇：三连斩、铁轮血斩、冷箭
铁骨折扇：嗜血、铁轮斩、暗箭伤人、钢地钉阵
白绢折扇：命疗术、回天术、气疗、解除封技
青竹扇：浑元一气、化气术、猛火、暗雷
白羽扇：地泉动、突石剑、鼓舞士气、降低士气

大刀类

翔龙偃月刀：月轮烈光斩、神鬼乱舞、黄龙天翔、八方斩、破城神锤、增我将攻、冲阵破坏、破城
青龙偃月刀：月轮烈光斩、神鬼乱舞、黄龙天翔、增我将攻
雷公鞭：浮雷阵、五雷轰顶、雷光炼狱、局部破坏、铁壁
虎贲大刀：月轮烈光斩、钢牙巨虎、紧急补强
日月双锤：剑轮斩、八卦六角阵、挪移阵、紧急清野
鳌头两刃斧：剑轮斩、三圣华斩、破城巨锤、紧急侦查
战国大刀：邪灵妖刃、破城巨锤、简易补强、
春秋大刀：天剑开光、嗜血魔刃、快速破坏
天罡斧：五雷轰顶、雷光炼狱、气疗
混沌双斧：地龙震、五狱华斩、减敌将攻
三环大刀：风龙旋、地龙震、压制杀气
混沌开天刀：火龙焰、巨木妖尸、压制杀气、狂击
波母：五狱华斩、浑元一气、匿踪潜行
南极：火龙怒焰、挪移阵、假传冲锋、速度+2、拆招
编驹：水龙汪涛、七星灯、天灯照影
西域镰刀：食尸鬼、鬼面盾、无法退兵
铁蒺藜骨朵：突剑四方、火牛裂崩、拨云见日
车轮斧：铁轮血斩阵、三圣华斩
玄铁碎棍：地龙、护身
鬼头大刀：尸鬼、火龙、借尸还命
枣阳锤：妖盾、滚石巨压
云月刀：三圣华斩
两刃斧：三日月斩
鬼刃刀：邪灵刃、破城大锤
金瓜锤：爆击、地泉动
UJ大鸡腿：速度+1
二郎刀：旋风
三尖刀：集火柱
破阵刀：地矛乱刺
双手斧：月刃烈斩
双铁钩：邪刃
掉刀：三连斩
青铜鞭：雷击
狼牙棒：驱豹冲
掩月刀：水月斩
月牙铲：半月斩



星球大战——帝国战争

Star Wars: Empire at War

■游侠创作室 奥杰

精品	总评 8.3
制作	Petroglyph
发行	LucasArts
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.5　画面：9.0　音效：8.5　创新：7.5　剧情：8.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：2.5GB

自从电影屏幕上出现“很久以前，在遥远的银河系……（A long time ago，in a galaxy far，far away...）这段话，《星球大战》就成为许多玩家和科幻迷生活中不可缺失的一部分。在过去几十年间，从Kenner公司的《星球大战》玩偶到Atari公司的《帝国反击战》电视游戏，再到世界范围内掀起热潮的《星战前传》电影，“星战”系列简直成了永远炙手可热的宝贝。不过，说到“星战”系列电脑游戏，却鲜有真正抓住“星战”世界那种感觉的作品。尤其是RTS游戏，更是乏善可陈。尽管《原力指挥官》（Force Commander）和《银河战场》（Galactic Battlegrounds）算有一丝新意，但也给玩家留下了过多的遗憾和渴望。幸好，《帝国战争》的推出扭转了局面，它将一场银河系的战争指挥权完全交到了玩家手中。游戏故事背景设定在《星球大战前传Ⅲ——西斯的复仇》和《星球大战前传Ⅳ——新希望》之间，允许玩家选择反抗军同盟（Rebel Alliance）或银河帝国（Galactic Empire）进行游戏，通过地面战和宇宙空间战，多方位地体验银河战争。此外，许多星战英雄都将出现在游戏中，充分发挥自身的特殊技能，能起到扭转战局的作用。这些不但提高了游戏的娱乐性，而且增加了游戏的战略性。



反抗军同盟战役

▪第1关▪ Shipyard Diversion

简报： 反抗军计划窃取X-wing战机，但帝国舰队封锁了Fresia星球，为即将到来的Incom同化仪式提供安全保障。Antilles上尉的舰队无法与帝国舰队抗衡，因此不得不制造一次佯攻，转移敌人的注意力。


帝国舰队封锁了反抗军的星系

任务： 派一支舰队前往Kuat，佯攻造船所，转移敌人的注意力。

目标： 摧毁6座帝国造船所；Sundered Heart必须存活。

流程： 初始舰队由4艘Corellian轻型巡洋舰和Antilles上尉的改进型轻型巡洋舰组成。战斗开始于战场东南角，6座造船所位于战场中心附近，并且每座造船围绕着ORC（Orbital Resource Container）。攻击ORC，使其爆炸，摧毁造船所。开始战斗之前，将4艘Corellian轻型巡洋舰编为一组，Antilles上尉的改进型轻型巡洋舰作为第2组。随后指挥舰队向着船所前进并发动攻击。留心敌人的TIE战机以及Tartan巡洋舰。当一艘Tartan巡洋舰出现时，立刻命令全部战舰集中火力攻击它。在第1组战舰攻击造船所时，命令Antilles上尉的战舰消灭敌人的TIE战机。将一座造船所摧毁后，继续攻击下一座造船所。如果舰队遭到敌人猛烈攻击，暂时向后撤，补充防护罩。同时充分利用“推进引擎能量”技能快速脱逃。充分修整之后，继续进攻造船所。当摧毁6座造船所后，一支来自Fresia星球的帝国舰队到达战场。不必担心，佯攻任务已完成，舰队将进入超空间，安全撤离。

提示： 利用Sundered Heart的“弱化敌人”技能，在短时间内降低敌人部队对自己和舰队造成的伤害。如果需要快速逃脱，充分利用战舰的“推进引擎能量”技能。

▪第2关▪ Interpreting the Network

简报： 由于Fresia星球周围密布传感探测器，反抗军窃取X-wing战机的计划再次受阻。不过，一条被帝国军队所忽略的通向Wayland的上行网络或许是避开传感探测器的关键。

任务： 派R2-D2机器人和一支地面部队前往Wayland，从帝国军队的网络中偷窃密码。

目标： 机器人必须存活；护送Artoo到达上行传输站；护送机器人到达增援点。

流程： Antilles上尉带领舰队返回Alderaan星球。在银河视角中可看到反抗军控制着3个星球，分别是Alderaan、Dantooine和Yavin。机器人R2-D2和C-3PO在Alderaan星球上，而Mon Mothma则在Dantooine星球上。在派遣机器人偷窃帝国军队密码前需要组建部队。从Dantooine星球开始，招募步兵战斗单位，建造矿井，升级空


地面部队短兵相接

快捷操作控制：

作战单位控制

1—0：选择编组	Ctrl+A：选择全部
Ctrl+Q：选择同样	Ctrl+W：超级武器
F：下一个作战单位	D：上一个作战单位
G：守卫	A：攻击
S：停止	M：移动
W：寻路点	E：撤退
R：增援	B：放置信号

陆战能力

K：热能炸药（Thermal Detonator）
Q：电缆攻击（Cable Attack）
H：原力治疗（Force Heal）
Ctrl+C：原力挤压（Force Crush）
Ctrl+F：原力推移（Force Push）
Ctrl+L：原力闪电（Force Lighting）
Ctrl+R：原力腐蚀（Force Corrupt）
Ctrl+P：原力保护（Force Protect）
Ctrl+D：展开/收回（Deploy/Undeploy）
Ctrl+Z：隐蔽（Take Cover）
Ctrl+T：喷火器（Flame Thrower）
Ctrl+J：喷气背包（Jetpack）
Ctrl+V：夺取车辆（Capture Vehicle）
Ctrl+E：退出车辆（Exit Vehicle）
Ctrl+K：丢热能炸药（Drop Thermal Detonator）
Ctrl+S：EMP引爆（EMP Burst）
Ctrl+G：火箭武器（Rocket Weapon）
Ctrl+O：传感器探测（Sensor Ping）
Ctrl+Y：控制炮塔（Control Turret）
Ctrl+U：维修车辆（Repair Vehicle）
Ctrl+B：提升武器火力（Boost Weapon Power）
Ctrl+X：自爆（Self Destruct）
Ctrl+H：配置风暴战士（Deploy Stormtroopers）
Ctrl+M：最大火力（Maximum Firepower）
Ctrl+N：加速（Sprint）

空战能力

Shift+O：提升护盾能量（Boost Shield Power）
Shift+K：削弱敌人（Weaken Enemy）
Shift+G：重力井发生器（Gravity Well Generator）
Shift+B：区域弹幕（Barrage Area）
Shift+H：猎杀敌人（Hunt for Enemies）
Shift+E：推进引擎能量（Boost Engine Power）
Shift+L：引诱敌方战斗机（Lure Enemy Fighters）
Shift+M：导弹干扰力场（Missile Jamming Field）
Shift+W：S锁定（Lock S-Foils）
Shift+T：捕获光束（Tractor Beam）
Shift+P：质子束（Proton Beam）
Shift+C：召唤僚机（Call for Wingmen）
Shift+S：幸运一击（Lucky Shot）
Shift+R：所有火力改向（Redirect All Firepower）
Shift+I：离子炮射击（Ion Cannon Shot）
Shift+X：震动冲击（Seismic Charge）
Shift+Z：无敌（Invulnerability）
Shift+D：摧毁星球（Destroy Planet）

间站。当空间站升为2级时，可生产Y-wing轰炸机、Corellian轻型巡洋舰和Nebulon-B护卫舰。接下来派Mon Mothma先后前往Yavin 4星球和Alderaan星球，建造矿井和军官学院，升级空间站，招募步兵战斗单位。如果军费允许，至少需要招募4组反抗军士兵、4组Plex士兵和3组T2-B坦克。在Yavin 4星球集结部队，将R2-D2和C-3PO安排在部队


接近网络的时候一定要保护好C-3PO和R2机器人


在Wayland星球上一定要充分发挥R2-D2和C-3PO机器人的作用

中。另外准备一支Y-Wing轰炸机中队，以便为地面攻击提供空中支援。而后将这些部队安排到一支舰队中，进入Wayland星球轨道，准备发动地面进攻。一旦地面战斗开始，留下一组反抗军士兵守卫增援点，其余部队跟着机器人沿道路向西行进。路上将遭遇帝国军队的反步兵炮塔，利用R2-D2的特殊能力来控制敌人炮塔，但不要摧毁炮塔。这样可增加自身的防御力量，同时消灭敌人的AT-ST和Stormtrooper部队。接下来，向北走，派机器人来到上行传输站前，花几分钟时间破坏传输站。这时需要保护机器人抵挡来自西面的攻击。与此同时，部队获悉帝国舰队在西南面登陆。先呼叫轰炸机攻击敌人，然后集合增援点的部队将敌人清理干净。随后将部队布置在上行传输站西侧，抵挡住敌人TIE Maulers、Stormtrooper和AT-ST的攻击。机器人将传输站破坏后，保护他们返回初始增援点，完成任务。

提示：英雄Mon Mothman所在的星球生产成本降低25%，她可在反抗军控制的星球间往来穿梭，充分利用她的特殊技能，节省军费。

■第3关■
Theft of the X-wing

简报：窃取X-wing战机的障碍已清除，对Fresia星球的攻击行动可顺利进行。反抗军已安排了最优秀的飞行员小队准备驾驶X-wing战机返回基地。

任务：派一支地面部队前往Fresia星球，捕获X-wing战机。

目标：护送飞行员到达X-wing战机；至少一个飞行员必须存活；摧毁能量发生器，让Turbolaser Tower失去作用；摧毁全部防空炮塔。

流程：占领Wayland星球后，建造空间站和矿井，并留下一些部队保卫星球。接着将Alderaan星球和Yavin 4星球上的空间站升为3级，同时集结进攻Fresia星球的部队。由于在Fresia星球不会遭遇帝国空中部队，因此除了Y-wing轰炸机外不必考虑生产空中部队。集结地面部队时至少要包括4组T2-B坦克、Plex士兵和反抗军士兵。此外还需要一个战场指挥官（可在Alderaan星球上的军官学院招募）。部队安排好后，登上Yavin 4星球轨道上的舰队，前往Fresia星球，准备战斗。


轨道空间战异常激烈

部队在战场南面登陆，很快遭到东面以及溪边敌人的攻击。X-wing战机位于东北面。东面的道路被Turbolaser Tower守卫着，需要先向北走，摧毁能量发生器，让Turbolaser Tower失去作用。当向北行进时遭遇到Stormtroopers和AT-ST，先呼叫轰炸机攻击敌人，然后让地面部队消灭残余敌人。在西北面发现另一个增援点，控制它，可降落更多援军。而后继续向北走，发现另一个能量发生器，在附近有一开口通入帝国基地。开口旁有两座炮塔，先呼叫轰炸机摧毁它们，然后进入基地，遭到AT-ST、Stormtrooper和TIE Mauler的攻击。再次呼叫轰炸机攻击，然后让地面部队消灭剩下的敌人。将基地中的敌人部队和建筑全部摧毁后，让部队返回增援点。随后朝东北方向前进，摧毁Turbolaser Towers，消灭守卫X-wing战机的敌人，让幸存的飞行员驾驶战机撤离。

提示：在飞行员驾驶X-wing战机起飞前，必须摧毁防空炮塔。战场上一共有8座防空炮塔，其中4座炮塔靠近X-wing战机，4座炮塔靠近中心地带，只能让地面部队摧毁炮塔。

■第4关■
Kessel Rescue

简报：反抗军窃取X-wing战机后，帝国军队对Fresia星球进行了镇压，很多Incom科学家被抓捕。囚犯被关进帝国战舰，将押送至Kessel星球。不过经过小行星带时，帝国战舰必须缓慢行进，以免受到损害，同时也非常容易遭到攻击。Kessel星球上臭名昭著的香料矿对于发配到此的帝国囚犯来说不啻于宣判了死刑。反抗军必须抓紧时间，在囚犯被押送到香料矿之前进行营救。

任务：利用Y-wing战机离子加农炮的特殊技能使帝国舰队固定不动，然后让Sundered Heart营救囚犯。

目标：让Y-wing战机使6艘帝国战舰丧失移动能力，派Sundered Heart营救全部囚犯；Sundered Heart必须存活；全部运输舰必须存活。

流程：升级Yavin 4星球和Alderaan星球上的空间站，让Antilles上尉来到Alderaan星球。在Alderaan星球集结空中部队，生产Nebulon-B护卫舰、Corellian轻型巡洋舰、Y-wing战机以及X-wing战机。同时占领Fresia星球，建造空间站和矿井，并留下一些部队守卫星球。前往Kessel

星球进行救援任务的舰队中必须包括Antilles上尉的战舰Sundered Heart，另外还需要两艘护卫舰、两艘轻型巡洋舰、6组X-wing战机和6组Y-wing战机。一切准备妥当后，让舰队来到Kessel星球轨道上。


即便是小股突袭部队，也能够占领Kashyyyk星球

战斗开始时，反抗军舰队出现于战场西南面，而帝国舰队则在小行星带中沿着中间的通道向南行进，接着向东转，然后顺着东面走廊向北走。掌握了敌人的行动路线后，先派Y-wing战机和Sundered Heart来到帝国舰队将要转弯的南侧边缘处，然后让其余部队在转弯之前穿过走廊。第1组押送囚犯的舰队由一艘Acclamator巡洋舰带领行进。命令护卫舰和X-wing战机攻击巡洋舰，主要攻击敌舰的防护罩和引擎。轻型巡洋舰可消灭敌人的TIE战机和轰炸机。同时Y-wing战机使用特殊能力让第1组3艘敌舰停止不动，然后Sundered Heart靠近每艘敌舰解救船上的囚犯。其他押送囚犯的舰队同样由一艘Acclamator巡洋舰和一些护卫舰组成。使用先前的战术对付敌人，不过行动一定要迅速，敌人援军（大批巡洋舰）将很快赶到战场。当全部囚犯被解救后，舰队自动进入超空间，完成任务。

■第5关■

Stealing from the Rich

简报：反抗军听到一些传言说，帝国军队正在研制一种超级武器。为此，反抗军决定让机器人乔装改扮，截取帝国通讯信息，从而进一步了解情况。

任务：用机器人偷取帝国星球上的技术。

流程：将机器人（R2-D2和C-3PO）放到轨道栏。点击机器人，可看到帝国星球上的“偷窃栏”。将机器人拖到Mon Calamari星球或Kuat星球。当机器人到达星系时，“偷窃技术”窗口打开，这时可选择3次。将鼠标指针放到每个图标上，可了解更详细的信息。在每个图标下面是获得此项技术所需要的费用。现在可选择偷窃T4-B坦克、攻击护卫舰MKII或渗透训练设施。建议选择T4-B坦克，因为下一个任务将是地面战斗。偷取技术之后，机器人将在一段时间内无法工作（屏幕右上角的时间条）。只有冷冻时间结束后，机器人才可再次偷取技术。

提示：R2-D2和C-3PO能使用隐形飞船周游银河，查看每个行星的情况。

■第6关■

Imperial Liberation

简报：Kashyyyk星球上发生了监狱暴动，大批囚犯与帝国军队进行了战斗。尽管监狱暴动是如何发生的还不可知，但反抗军不会错过解救Wookiee的机会，帮助他们从帝国军队的奴役中获得自由。


每摧毁一座监狱，就可以得到更多Wookiee的帮助

任务：派一支地面部队前往Kashyyyk星球，解救更多的Wookiee。

流程：要到达Kashyyyk星球，必须穿过Kessel或Kuat星球。由于先前在Kessel星球轨道上战斗过，建议从这里出发。派一支舰队控制Kessel星球周围的空间，然后让地面部队占领星球。派R2-D2和C-3PO侦察Kuat星球，如果敌人防御松散，命令大批舰队占领Kuat星球。建造空间站，生产部队，守卫星球。接着让R2-D2和C-3PO侦察Kashyyyk星球。如果星球轨道上没有敌人舰队，派地面部队发动攻击。在Kashyyyk星球登陆后，发现帝国基地位于正北方。不过不必考虑攻击敌人基地，当监狱全部被摧毁后，即可完成任务。集结部队，除了战场指挥官、T4-B坦克、反抗军士兵和Plex士兵之外，还要安置好MPTL火炮。命令T4-B坦克攻击东面的敌人，利用侦察机器人的感应能力查看监狱1和监狱2地区之间的情况。呼叫轰炸机攻击炮塔，同时命令火炮猛攻敌人。这时敌人将从北面的河对岸发动攻击，消灭这些敌人，摧毁炮塔，然后侦察第3座监狱周围的情况。呼叫轰炸机攻击敌人密集的地方和炮塔，随后让地面部队清理剩余的敌人。摧毁第3座监狱后，让Wookiee小队控制西北面第2个增援点，然后接连摧毁监狱4和监狱5，完成任务。

提示：Han Solo（英雄部队）必须存活下来，他的EMP爆炸技能可使附近的敌战车丧失战斗能力，地面部队趁机将其摧毁。

■第7关■

Highest Bidder

简报：在与一些地下组织的接触中，Mon Mothma不经意地将反抗军置于危险境地。一个海盗获得了反抗军支持者和设施的情报。如果这些情报落入帝国军队手中，反抗军将面临极大危险。如今，海盗正准备与帝国军队在靠近Atzerri星球的中立地区进行情报交易。

任务：组建一支舰队，护送Antilles上尉前往Atzerri星球，重新获得情报。

目标：Sundered Heart必须存活；攻击海盗，使海盗的护卫舰丧失战斗能力；派一艘战舰靠近丧失战斗能力的海盗战舰，获得被偷的情报；摧毁剩余的Interdictor巡洋舰。

流程：占领Kashyyk星球，建造空间站，然后让机器人偷取T-47 Airspeeder和A-wing战机技术。Atzerri星球位于银河西端，一路上需要先后占领Bothawui、Eriadu和

Tatooine星球。这样不但能切断帝国军队的南北联系，而且可增加自己的军费收入。将前往Atzerri星球的道路清理之后，在Alderaan星球集结空中部队（必须带上Antilles上尉的Sundered Heart），然后来到Atzerri星球进行战斗。舰队从战场的最北面进入轨道，一支帝国舰队从南面进入轨道，而海盗的战舰在我方舰队和帝国舰队之间。任务主要目标是靠近海盗，不必摧毁帝国舰队。实际上，如果可能，尽量避开帝国舰队。海盗战舰将按照固定路线进入小行星带，然后顺着小行星带向南走。命令全体舰队向东移动，并且顺着小行星带向南走。让大型战舰来到小行星带东侧，以免受到损伤。小型战舰可进入小行星带。派轻型巡洋舰利用"推进引擎能量"绕到海盗战舰前面，向海盗战舰发动攻击，其余部队从后面或两侧攻击海盗。当海盗战舰丧失战斗能力后，让Sundered Heart来到海盗战舰跟前，获得被偷的情报。接着消灭剩下的Interdictor战舰，然后自动进入超空间，完成任务。

▪第8关▪ Rescue

简报： 命运乖张，当反抗军需要Han Solo帮助时，他却因为携带非法货物被帝国军队逮捕，关押在帝国星际驱逐舰的捕获光束中。如果反抗军将其营救出来，作为回报，他一定能在将来的行动中提供帮助。

任务： 派一支舰队前往Corellia星球，解救Han Solo。

目标： 千年隼（Millennium Falcon）必须存活；解除控制千年隼的捕获光束。

流程： 由于拦截了海盗，帝国舰队没有获得情报，悻悻地离开Atzerri星球。反抗军趁机占领Atzerri星球，随后攻占Bespin星球。在星球上建造空间站和矿井后，派一些部队驻守，然后返回Bothawui星球，准备救援行动。解救Han Solo和千年隼并不是一次正规战斗，而是一次突袭。让Sundered Heart、Corellian轻型巡洋舰、Gunship和X-wing战机组成一支行动快速的舰队，来到Corellia星球。战斗开始后，舰队出现于战场西南角，而帝国空间站则位于战场东北角。星际驱逐舰控制着千年隼朝空间站前进，同时另外两艘星际驱逐舰准备拦截反抗军舰队。不要理会这两艘星际驱逐舰，命令轻型巡洋舰和Gunship使用"推进引擎能量"，快速朝着帝国空间站前进。当靠近控制着千年隼的星际驱逐舰时，集中火力攻击捕获光束的控制点。一旦捕获光束被摧毁，千年隼和舰队将进入超空间，完成任务。

▪第9关▪ Needle in a Haystack

简报： 反抗军掌握了Grand Moff Tarkin研究设施的位置，打算进一步了解有关超级武器的信息。不过研究设置防卫森严，幸好Han Solo可渗透进帝国货物仓库，将EMP装置安放于运往Tarkin研究设施的集装箱上。此次任务必须隐秘进行，如果引起帝国军队的怀疑，EMP装置将无法到达目的地。



任务： 让Han Solo前往Vergesso星球，找到运往研究设施的集装箱，将EMP装置安放到集装箱上。

目标： 检查集装箱，找到运往研究设施的集装箱；将EMP装置安放到正确的集装箱上；千年隼必须存活。

流程： 在开始任务前，分别占领Corellia和Naboo星球。留心Turbolaser Turret的攻击，让Airspeeder摧毁它们。安排一些部队守卫星球之后，派Han Solo前往Vergesso星球进行任务。这个任务相对简单，只要保持冷静就能轻松完成。Han Solo和Chewbacca从战场西南角进入，逆时针移动避开帝国军队。来到靠近小星云的第1个集装箱前，停留几秒钟，查看货物内容。而后继续查看其他集装箱，直到找到正确的集装箱。在靠近战场边缘处可避开帝国军队的检查。如果遭遇敌人的攻击，尽量跑到安全地区，然后继续寻找集装箱。其间Boba Fett出现，进行搜查，我们不必理会它。一旦确定了集装箱，让千年隼靠近它，以便Han Solo能安放EMP装置，然后进入超空间，任务完成。



尽管T-2B价格较贵，但是物有所值

▪第10关▪ Borrowed Time

简报： EMP被送到了研究设施，现在是发动袭击并获取帝国超级武器数据的时候了。一旦舰队靠近星系，EMP将引爆，反抗军将获得足够的时间获取超级武器数据。

任务： 组建一支舰队，护送Sundered Heart前往Corulag星球。寻找超级武器数据时，保护战舰。

目标： 保护运兵船完成寻找数据任务；Sundered Heart必须存活；至少一艘运兵船存活。

流程： 开始任务前先占领Vergesso星球，然后带领舰队前往Corulag星球。路上分别占领Dagobah、Endor、Bestine IV和Sullust星球。战斗开始时，由于EMP

装置引爆，空间站和周围的帝国战舰都是瘫痪的。随着状态恢复，他们开始发动攻击。反抗军有4艘运兵船不能控制，它们将自动飞到空间站，放下寻找数据的突袭队员。这时要主动攻击帝国舰队，阻止他们攻击运兵船。让护卫舰攻击敌人的Tartan巡洋舰，命令导弹巡洋舰攻击敌人的星际驱逐舰和其他大型战舰，让X-wing战机掩护Y-wing轰炸机攻击敌舰防护罩和引擎。当突袭队员获得数据后，他们将返回运兵船，然后整个舰队进入超空间，完成任务。

■第11关■ Handle with Care!

简报： Mon Mothma计划以重金雇佣Han Solo和Chewbacca完成任务，但任务的具体安排必须3个人见面说清楚。

任务： 让千年隼找到Mon Mothma。

目标： Han Solo和Chewbacca必须存活；摧毁Turbolaser Tower的能量源；让Han和Chewie到达特定地区，获得图表；让Han和Chewie到达战舰登陆地区。

流程： 进入银河视角，获知Antilles的上尉Sundered Heart已被派到Tantive IV星球帮助Princess Leia执行一项秘密任务，R2-D2和C-3PO也随行而去，因此必须招募一个舰队指挥官来指挥空间部队。另外Corulag星球防御森严，行星上的居住者也偏向帝国。如果打算占领Corulag星球，必须集中大批部队进行攻击。在Han Solo和Chewbacca前往Mon Mothma所在地之前，安排好每个星球的防御措施。在此任务之后，帝国军队将发动猛烈攻击。反抗军必须至少拥有3～4支强大的舰队，分别驻扎在Kashyyyk、Kessel和Kuat星球。如果有第4支舰队，将它派到Corellia星球。另外还要在Yavin 4、Dantooine和Wayland星球上建造离子加农炮。

任务开始后，让千年隼来到Mon Mothma的所在地。Han Solo和Chewbacca必须徒步进入帝国重兵守卫的城市。路上，Han和Chewie可使用特殊技能对付敌人。Han具有解除敌人战斗能力的技能，Chewie具有捕获敌人战车的技能，并且两人都具有快速行进的技能。在城市中，Han和Chewie需要找到东南角的补给码头，而Turbolaser守卫着该地区，因此必须先摧毁位于东北面的能量发生器。从平台向南走，然后向西转（路线在地图上标示出来）。消灭Stormtroopers之后向北走，让Han和Chewie快速行进。当Han靠近炮塔时，使用EMP让它失去攻击能力，然后冲过去，一直向北走，直到发现一组TIE Mauler。让Chewie捕获其中一个，利用它对付北面和西面的Stormtrooper。来到南面的Build Pad，建造一个医疗站。如果Chewie捕获的Mauler被摧毁，可让Han和Chewie在医疗站的治疗范围内与Stormtrooper战斗。一旦Stormtrooper被消灭，向西走，然后向北登上斜坡，朝着单个炮塔冲过去。命令Han使用EMP破坏炮塔，继续向前走，让Chewie捕获附近的AT-AT。控制AT-AT向东走，攻击斜坡底部的AT-ST。战斗胜利后，继续向东面的能量发生器前进。利用AT-AT摧


Chewie可以偷来战车对付AT-AT

毁炮塔和Stormtrooper。在Build Pad上建造一个修理站来修理受损的AT-AT。修理之后，顺着向南的道路走，遭遇到更多的帝国军队。利用AT-AT消灭他们后，向东走，遇到另一批Stormtrooper。当Han Solo来到补给码头并找到图表后，更多的Stormtrooper冲过来。利用AT-AT抵挡敌人的攻击，如果它被摧毁，让Chewie捕获其他战车进行战斗。接下来顺着道路向北走，不要与敌人纠缠，赶到能量发生器旁边的战舰前，偷窃一艘战舰，飞离行星，完成任务。

■第12关■ The Defense of Mon Calamari

简报： Mon Calamari是一个充满激情的星球，随着奴役的解放和技术的发展，他们打败了帝国军队，获得了解放。不过帝国军队随即组建了一


星球攻坚战即将打响


小行星带中的战斗危险刺激

支超级舰队，准备展开重新占领Mon Calamari星球的行动。

任务： 在帝国舰队到达Mon Calamari星球之前消灭他们。

目标： 消灭入侵的帝国军队，保证星系的空间控制。

流程： 由于帝国舰队规模浩大，反抗军必须集中所有部队抵挡敌人的拼死冲击。在连接Mon Calamari星系的Kashyyyk、Kessel和Kuat星球上建造离子加农炮，在Mon Calamari星球上建造了离子加农炮并生产巡洋舰。如果Mon Mothma在Alderaan星球或帝国舰队途经的行星上，让她前往Yavin 4或Dantooine星球上避难。

帝国舰队的第1次攻击开始于Corellia星球。反抗军的战术是拖延和消耗，尽可能地利用防御工事和舰队给敌人造成更多的伤害。尽管前面的战斗不会取得胜利，但帝国舰队将在随后的战斗中消耗过多。当他们到达Mon Calamari星球时，舰队已损失了大部分，加上反抗军Commander Ackbar的旗舰——强大的Home One加入战斗，将很快消灭帝国舰队，完

成任务。

■第13关■
The Final Battle

简报： 帝国军队的终极武器死星（Death Star）研制成功，Alderaan星球成了银河系中第1个牺牲品。反抗军舰队无法从正面抵抗死星的攻击，但在Dodonna将军丰富的军事知识和勇敢的战斗飞行员的帮助下，反抗军可能还有机会。

任务： 让Red Squadron对抗死星。如果Red Squadron幸存下来，Luke将能摧毁死星。不要让Mon Mothma被死星杀死。

目标： 消灭入侵的帝国军队；Red Squadron必须存活。

流程： 尽管进攻Mon Calamari星球的帝国舰队被打败，但Alderaan星球却被帝国终极武器死星摧毁。如今，必须尽可能地让所有舰队集结到Wayland星球。虽然死星的行进速度缓慢，但反抗军舰队如果没有及时到达Wayland星球，就要让Mon Mothma、Red Squadron和其他英雄前往Dantooine星球，以免被死星杀死。如果Wayland星球被死星摧毁，留意它的下一个目标，然后让舰队随着Red Squadron集结到目标星系，与死星战斗。

战斗开始时，屏幕顶端的计时器显示死星到达星系的时间。集中火力攻击帝国舰队，让Red Squadron幸存下来，然后Luke Skywalker能使用原力将质子鱼雷打中死星的“要害”，从而摧毁死星。如果时机不成熟，可等待下一次战斗。最终，必须由Red Squadron摧毁死星，让邪恶的帝国势力土崩瓦解。


面对帝国舰队的攻击，一定要冷静沉着

银河帝国战役

■第1关■
An Organized Resistance

简报： Darth Vader接受命令，前往Thyferra星球，调查将军事秘密透露给反抗军的叛国者。

任务： 消灭出现在Thyferra星球上的反抗军。

目标： 消灭反抗军残余，彻底烧毁他们的建筑；Lord Vader必须存活；摧毁通讯设备；摧毁反抗军的能量发生器。


Vader是银河系中最强大的战士


瞄准能量发生器开火

流程： 开始任务后，将4组Stormtrooper、6个AT-ST和Darth Vader编组。向北前进，让Darth Vader带路。遭遇敌人步兵时让Darth Vader使用Force Push技能对付他们。继续前进，发现反抗军的T2-B坦克。这次让Darth Vader使用Force Crush技能干掉坦克。解决掉第1座炮塔后，让Darth Vader在Build Pad建造医疗站，补充部队生命力。接下来向北走，朝通讯设备前进。消灭遭遇的敌人，摧毁通讯设备，然后向东走，发现反抗军基地被防护罩保护着。继续向东走，然后向南转，找到能量发生器。干掉守卫能量发生器的敌人，摧毁它，解除基地防护罩。在能量发生器附近可找到第2个增援点，补充一组TIE Mauler。TIE mauler移动快速，可用来对付步兵，此外它还能通过自爆伤害敌人。带领部队向北走，让Darth Vader找到炮塔。呼叫轰炸机攻击炮塔，然后让AT-ST彻底摧毁炮塔。冲入基地后，让TIE mauler消灭步兵，命令AT-ST摧毁建筑物。一旦反抗军的部队和建筑物全部被摧毁，任务完成。

提示： Darth Vader能使用原力破坏炮塔，使得炮塔无法进行攻击。

■第2关■
Crush，Kill，Destroy

简报： 反抗军占领了Fondor星球。帝国军对此自然不能漠然视，于是派遣大批舰队前往Fondor星球镇压民众起义。

任务： 组建地面部队，重新夺回Fondor星球。

目标： 当地人与反抗军已联合起来，消灭当地人并摧毁他们的建筑将有助于镇压起义；将反抗军的地面部队和建筑物全部消灭；找到并摧毁反抗军的训练场，削弱反抗军部队实力。

流程： 进入银河视角，看到帝国军控制着4个星系。在攻击Fondor星球之前，分别在每个行星上建造空间站，并升为2级。同时建造矿井，生产Acclamator和Tartan巡洋舰。此外还要生产一些地面部队，并在Coruscant星球上的军官学院招募战场指挥官。任务开始后，Darth Vader和地面部队出现在Fondor星球的东南角。占领登陆地区西侧的Build Pad，建造一个修理站和防空炮塔，并让Stormtrooper保护Build Pad和增援点。派侦察兵向西走，发现一个训练设施和一座炮塔。让侦察兵骚扰训练设施和炮塔，然后返回增援地区进行修理。呼叫轰炸机攻击距离最近的

炮塔，然后派AT-ST和TIE Mauler向西行进，摧毁4座居民建筑物和炮塔。接着继续向西移动，摧毁训练设施，这将减少敌人的数量。接下来回到战场南面的中心地段，集中地面部队，向北来到第2个增援点。呼叫轰炸机攻击北面中心地段入口附近的炮塔，然后让地面部队进行扫尾工作。控制第2个增援点之后，集中Darth Vader、战场指挥官和剩余部队。防护罩发生器位于北面增援点的西侧，命令AT-ST摧毁它，然后让Darth Vader朝着东北面的基地前进，找到更多的炮塔。呼叫轰炸机攻击炮塔，然后命令部队摧毁剩余的敌人部队和基地设施，完成任务。

■第3关■ Rooting Out the Pirates

简报： 帝国军队从Thyferra和Fondor星球的传送日志上发现一个隐秘的海盗巢穴位于Ilum星球上，为此Vader已指派一个探测机器人前往Ilum星球。

任务： 在建造空间站的星系中生产一个探测机器人，派它前往Ilum星球。

流程： 占领Fonder星球，建造2级空间站和矿井。同时生产舰队补充先前战斗中损失的战斗单位，并且守卫星球。在星系中生产一个探测机器人，将它放到Ilum星球附近的间谍栏中。当探测机器人到达目的地时，会报告说Ilum星球表面和轨道上都有海盗，完成任务。

■第4关■ The Pirate Menace

简报： Boba Fett已被帝国军重金雇佣，他将侦察海盗的防御工事，并在主力舰队进入海盗地区之前破坏他们的预警系统。

任务： 组建一支舰队，护送Boba Fett从Coruscant星球前往Ilum星球。

目标： Boba Fett必须存活；摧毁海盗全部的Sensor Pod。

流程： 让Darth Vader的舰队赶到Coruscant星球，Boba Fett加入后，派这支混合舰队前往Ilum星球。进入Ilum星系后，Boba Fett的战舰Slave I出现于战场东南面，向西移动，攻击第1个Sensor Pod。Boba Fett具有“震动冲击”技能，丢下炸弹，几秒钟之后引爆，爆炸波能摧毁附近所有的海盗战斗机。当海盗战斗机发动攻击时，使用“震动冲击”，然后向北前进，



攻击两个Sensor Pod。如果在两个Sensor Pod之间丢下炸弹，那么就可能同时摧毁周围4组海盗战斗机。而后继续向西走，向北穿过星云，摧毁最后一个Sensor Pod，这样帝国舰队就可安全地进行攻击。让舰队从东面的小行星带进入战场，4艘Acclamator和4艘Tartan以及1组TIE战机和轰炸机，猛攻海盗基地。当海盗基地被摧毁后，海盗头目抱头鼠窜。紧紧追赶海盗头目，在战场西北角抓住他，完成任务。

■第5关■ Subjugating Geonosis

简报： Grand Moff Tarkin派Darth Vader获取Geonosis星球上的资源。为此，必须完全控制星球，包括空间和地面。



摧毁堡垒，消灭海盗头子



发动攻击之前，利用探测机器人侦察反抗军的防御

任务： 组建一支舰队，护送Darth Vader前往Geonosis星球。

目标： Lord Vader必须存活；摧毁反抗军的空间站；Geonosis星球反抗帝国军队，摧毁他们的建筑获得奖励；摧毁全部反抗军地面部队和建筑物。

流程： 组建一支大型舰队，护送Darth Vader来到Geonosis星球。舰队出现于战场西南面，而反抗军的空间站则位于东北面。战斗开始之前，让运输机躲到战场的角落中，以免受到伤害。命令Tartan巡洋舰攻击敌人的卫星和战机，让TIE战机对抗反抗军战机，并且命令TIE轰炸机对付反抗军护卫舰。尽力消灭反抗军舰队，同时保持在反抗军空间站的有效距离之外。解决掉大型战舰后，摧毁空间站，登陆Geonosis星球。摧毁登陆地区附近的民居后，让部队朝着第2个增援点移动。干掉一些敌人炮塔（呼叫轰炸机）和民居，控制Build Pad，建造防空炮塔。占领第2个增援点后，让Darth Vader带领部队摧毁中心地带的民居和平民，然后沿着西侧的峡谷来到第3个增援点。摧毁附近的炮塔，占领增援点，然后攻击东北角的反抗军基地。基地南面的高地上有一些建筑物和炮塔，摧毁它们，完成任务。

■第6关■ Attack on Mon Calamari

简报： 帝国皇帝认为喜欢独立的Mon Calamari星球必然会支援反抗军，为此必须征服Mon Calamari星球，以免事态恶化。

任务： 控制Mon Calamari星球的

空间领域。

目标： 消灭反抗军的空间站；摧毁Mon Calamari星球上全部大型战舰。

流程： 在前往Mon Calamari星球之前，进入银河视角，将空间站升为3级，生产Victory和Broadside巡洋舰。接着分别占领Ryloth、Nal Hutta、Kuat、Kessel和Korriban星球。一切准备就绪后，集结舰队，由7艘Victory、6艘Broadside以及其他



不用担心Han Solo，继续进行轰炸攻击

护卫战舰组成，前往Mon Calamari星球。战斗开始后，舰队出现于战场西南面，而敌人的空间站位于东北面。派一些Tartan和Acclamators巡洋舰朝空间站前进。尽力在空间站有效范围之外，与空间站周围的轻型巡洋舰和防御卫星战斗。很快，出现一些Mon Calamari巡洋舰，他们似乎准备伏击。Mon Calamari战舰想方设法引诱帝国舰队朝着空间站前进，然后用巡洋舰包围帝国舰队。这时，让全部舰队远离空间站，然后集中火力攻击西南面的Mon Calamari巡洋舰。将敌人消灭后，朝空间站附近的巡洋舰发动攻击。尽量在远距离攻击敌人，然后猛攻空间站。一旦Mon Calamari舰队和空间站全部被摧毁，Mon Calamari星球投降，完成任务。

■ 第7关 ■

Trouble on Kashyyyk

简报： 一个叫Han Solo的家伙胆大包天，竟然放出了帝国监狱中的Wookiee。如今，Han Solo正带领Wookiee正打算逃离Kashyyyk星球，帝国军队决不容许这样的事情发生。

任务： 镇压Kashyyyk星球上的Wookiee暴动。

目标： 保护帝国监狱，阻止Han Solo释放Wookies。

流程： 这个任务需要快速行动。Kashyyyk星球上一共有5座监狱，必须至少保护两座监狱免被摧毁。任务开始时，让所有部队集结到第3个增援点，然后派一些部队赶到第2个增援点，控制周围区域，在Build Pad上建造反战车炮塔。同时命令战场指挥官留在第1次登陆的地方，并将火炮移到两个增援点之间。反抗军的部队将在第4个增援点登陆，除了步兵和T2-B坦克外，释放的Wookiee也将帮助他们战斗。反抗军将横渡溪流攻击战场西半边的监狱，因此不必担心东半边的监狱。看到反抗军冲过来时，让全部AT-ST炮轰他们经过的溪流地区，同时命令2-M坦克消灭漏网之鱼。如果反抗军大多数部队已穿过溪流，等待他们集中后，呼叫轰炸机攻击他们，另外不要忘记使用火炮发动攻击。削弱敌人的实力后，来到第4个增援点，控制这个地区，阻断反抗军的援军之路。这样，Wookiee暴动将被镇压，完成任务。

■ 第8关 ■

A New Weapon of War

简报： 在死星计划进行的同时，帝国皇帝也将注意力转移到其他武器上。为此，Maximillian Veers上校准备在Carida星球演示新型地面攻击武器——全地形装甲车（All Terrain Armored Transport）。

任务： 护送Veers上校从Coruscant到Carida星球，并且帮助他完成AT-AT演示。

目标： 控制Veers上校的AT-AT穿过演示地区；Veers上校必须存活；保护4座观测堡，消灭反抗军入侵者。

流程： 在离开Kashyyyk星球之前，留下一些部队进行防御。同时派空间舰队和地面部队赶到Carida星球。而后派Veers上校（他在Coruscant星球）前往Carida星球，进行AT-AT演示。任务开始后，控制AT-AT行动。虽然AT-AT移动缓慢，但火力威猛。先射击南面的T2-B坦克，然后继续向南移动，穿过墙壁，摧毁其他目标。完成之后，顺着路上的箭头标记来到标着"infantry"字样的地区（在任务地图上）。在这里使用AT-AT的"Deploy Stormtrooper"技能，可看到一组Stormtrooper从AT-AT上顺着绳索滑落，配合AT-AT消灭步兵。接下来展示AT-AT对抗野兽的能力，朝东面的笼子前进，笼子里锁着一只Rancor。将Rancor杀死后，反抗军部队登陆Carida星球，企图占领西面和北面的观测堡。使用AT-AT攻击反抗军，将敌人全部消灭，完成任务。

■ 第9关 ■

The Rebel Fortress

简报： 大批反抗军突袭Carida星球，使得Veers上校怀疑附近藏有反抗军基地，而Jabiim星球是最可疑的地方。如果在Jabiim星球上发现反抗军的踪迹，那么Jabiim星球将受到惩罚。



舰队损失后，一定要及时补充援军



Acclamator可以帮助摧毁小型空间站，但是无法与大型战舰抗衡

任务： 控制Jabiim星球。

目标： 摧毁反抗军空间部队；当地人与外来的敌人联合，消灭他们，并且摧毁他们的建筑；消灭反抗军全部地面部队，并且摧毁反抗军建筑物。

流程： 在攻击Jabiim星球之前，进入银河视角，分别占领Fresia、

Aeten II、Manaan、Dantooine和Wayland星球，然后建造空间站，防御星球。战斗开始后，发现Jabiim星球的轨道由很多小行星带组成，战斗的空间有限。反抗军的空间站位于西北面，而帝国舰队由东南面进入战场。朝着反抗军空间站前进，使用先前的战术，分别消灭敌人舰队，并摧毁空间站。Jabiim星球的地面战斗与以往的战斗不同，由于星球上有离子风暴，因此2-M坦克和侦察兵将没有用武之处。此外Jabiim星球上只有一个增援点，攻击之前必须带上足够多的部队。反抗军基地位于战场西北面，由防护罩保护着。先摧毁东北面的能量发生器，破坏基地防护罩，然后攻击敌人基地，留心反抗军的火炮部队。摧毁当地人和反抗军以及他们的建筑物后，完成任务。

■ 第10关 ■

The Traitorous Moff

简报： 经过检查Jabiim星球反抗军基地中的数据，Vader发现一个名叫Moff Kalast的家伙向反抗军泄露帝国机密。这个叛国者在Atzerri星球上有一处不动产，必须立刻逮捕他，以免造成恶果。

任务： 打败叛国的Moff Kalast。

目标： 摧毁反抗军全部空间部队；打败叛国的Moff Kalast；消灭Moff Kalast的随从。

流程： 派遣大批舰队前往Atzerri星球，进入战场后，集中火力攻击Moff Kalast的战舰引擎。而后他从超空间逃跑，对此帝国舰队无能为力，不过留下的反抗军空间站和舰队决不能放过。消灭反抗军空间部队后，随即带领地面部队占领星球。为了防止Moff Kalas再次逃跑，帝国皇帝提供了新型战舰——巡洋舰，带有重力井发生器，能阻止战舰进入超空间。来到Coruscant星球轨道上，将Interdictor巡洋舰编入舰队。等发现Moff Kalast的位置后，迅速带领舰队赶过去。让Interdictor巡洋舰躲到战场边缘，远离战斗。开启重力井和导弹干扰器后，Moff Kalast将无法逃遁。集中火力攻击星际驱逐舰的引擎和防护罩。将其摧毁后，消灭剩余的反抗军部队，完成任务。

■ 第11关 ■

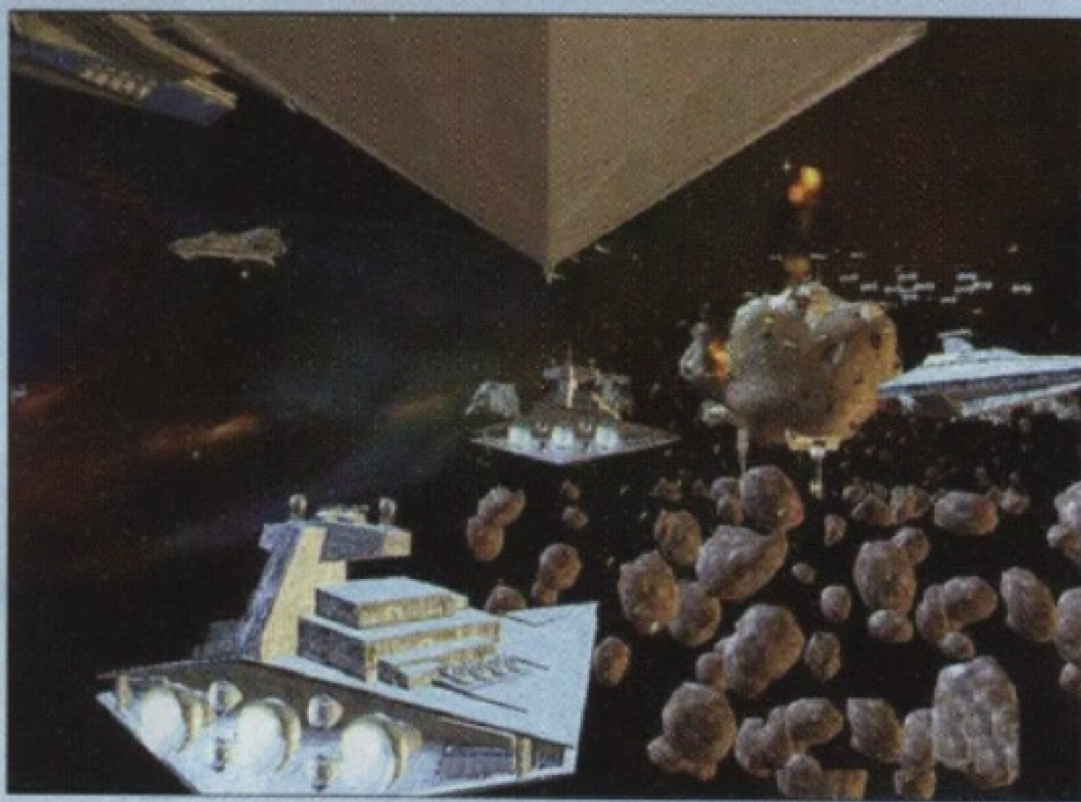
An Engagement with the Emperor

简报： 帝国皇帝认为Bothan间谍网必须承担帝国信息泄露给Moff Kalast的责任，并且决定亲自处理这件事情。

任务： 护送帝国皇帝去Bothawui星球，指出Bothan所犯的错误。

目标： 帝国皇帝必须存活；消灭Bothan乌合之众，摧毁他们的建筑。

流程： 帝国皇帝可独自完成这个任务。从Coruscant星球来到Bothawui星球后，帝国皇帝只带着两个保镖，他能使用光剑和两个特殊技能对付敌人。一个特殊技能是Force Lightning，可杀死成群的步兵；另一个技能是Force Corrupt，可让附近的敌人投降，不过投降的部队会逐渐死亡。进入城市中心后向东走，来到第1个Bothan建筑前。使用Force Lightning干掉大批Bothan，然后摧毁建筑物。向北走，继续杀死Bothan并摧毁建筑物。很快收到信息说反抗军部队已登陆。朝着反抗军登陆点前进，使用Force Corrupt技能将坦克拉到自己一边，利用它消灭反抗军以及Bothan，并摧毁所有建筑物，完成任务。


追踪Trantive IV之前，必须摧毁空间站

■ 第12关 ■

Capturing a Princess

简报： 为了免遭与Bothawui星球同样的命运，一个反抗军背叛者透露反抗军特工正在寻找死星计划。通过排查，帝国皇帝认为Princess Leia是唯一的嫌疑者，于是派出一支小舰队前往Tatoonie星球拦截Princess Leia，但遭到海盗的突然攻击。Darth Vader必须消灭海盗，在Princess Leia进入星系之前抓住她。


向敌人营地发起冲锋


不惜一切代价攻取敌人基地

任务： 组建一支舰队，护送Darth Vader前往Tatoonie星球拦截并抓住Princess Leia，为此需要使用星际驱逐舰的捕获光束。

目标： 至少解救一艘Interdictor巡洋舰；消灭全部海盗以及空间站；Vader必须存活；在星云中隐藏舰队；等待，直到Princess Leia收到数据传输；激活并保护你的Interdictor巡洋舰；用星际驱逐舰的捕获光束抓住Princess Leia。

流程： 完成这个任务需要强大的舰队，包括驱逐舰和Interdictor巡洋舰。当一切准备妥当之后，前往Tatooine星球。离开超空间之后，发现几艘Interdictor巡洋舰正遭到海盗的攻击。命令舰队攻击海盗，同时让那些Interdictor巡洋舰移动到远离战斗的安全地方。将海盗战舰消灭后，朝着海盗基地前进。海盗基地被小行星带所包围，因此让大型战舰进行远距离攻击，以免进入小行星带受到伤害。一旦海盗全部被消灭，会收到信息说反抗军侦察兵正在接近Tatooine星球，快速指挥部队隐藏于南面的星


保护好死星，绝不能出错

云中（**提示**：使用“Stop”让舰队在星云中隐藏时原地不动，否则他们将会漂动）。很快，出现一些X-wing战机，反复查看周围地区。不用担心，只要舰队藏在星云中，就不会被发现。稍后，Princess Leia的战舰Tantive IV到达。等数据被接收后，让Interdictor巡洋舰快速从星云向南移动，开启重力井和导弹干扰器，这样Tantive IV将无法进入超空间。让舰队追击Princess Leia的轻型巡洋舰，使用星际驱逐舰的捕获光束锁定她，一旦捕获了Tantive IV，完成任务。

■第13关■ The Destruction of Alderaan

简报：死星研制成功，展示一下终极武器的威力是必要的。Princess Leia不情愿地选择了攻击目标——她的家园Alderaan星球。

任务：组建一支舰队，护送死星前往Alderaan星球。

目标：利用死星摧毁Alderaan星球。

流程：抓住Princess Leia后，占领Tatooine星球，将它纳入帝国版图。而后在Coruscant星球集结舰队，护送死星前往Alderaan星球。尽管死星移动缓慢，但最终将到达目的地。不过当舰队来到Alderaan轨道上时，将遭到敌人的猛烈攻击。坚持到死星进入有效射程范围，发射之后，Alderaan星球被摧毁，完成任务。

■第14关■ End of the Rebellion

简报：死星将Alderaan星球摧毁后，反抗军决定在其他星球遭受同样命运之前，与帝国军队进行殊死决战。不过帝国军队已确定了反抗军基地所在的5个星球，决定使用死星摧毁它们。

任务：完全控制Alzoc III、Polus、Shola、Hoth和Yavin 4星球，使用死星彻底消灭敌人。

流程：银河系战争几乎就要结束了，胜利即将属于帝国军队。组建一支大型舰队，护送死星从Yavin 4星球开始发动攻击。不过在每个星球上，反抗军都建造了离子加农炮，它们可用来摧毁帝国的大型战舰。因此攻击每个星球时，必须保证舰队不被敌人摧毁。等到死星进入攻击范围，将彻底摧毁敌人的星球。而后补充舰队兵力，重复先前的过程，直到将5个星球全部摧毁，最终帝国军队称霸银河系。

提示：如果不想让死星摧毁星球，也可指挥地面部队占领星球。P



双周回眸

事件：《金庸群侠传 Online 2》停运疑云



3月15日，中华网龙发布终止授权公告，宣布由于获得《金庸群侠传Online 2》运营权的视讯网络控股有限公司（香港）拖欠授权金，“经中华网龙股份有限公司多次口头及书面提醒至今仍未支付”，中华网龙向视讯网络及其转受权人深圳金山华络发出律师函，收回该游戏在中国大陆地区的运营权。随后，金山华络虽然发表声明称，暂时关闭服务器主要源于公司的市场策略和业务构架的重整，但游戏停止运营已经既成事实。

小虾：金山华络最亮眼的新闻总是和停运有关。从3月1日开始，《金庸群侠传Online 2》游戏服务器已经不能登录，而茫然不知的玩家们还在等待服务器重新开启……

人物：朱骏

朱骏是靠做网游发家的！朱骏是个有钱的老板！这是许多体育传媒全新塑造出的中超老板形象。2006年度的中超联赛开战了，朱骏就像10年前的许多甲A球队老板一样，开始拎着钱箱子随队督战。报纸上言之凿凿，中超首轮上海联城客场迎战西安国际的比赛，朱老板就拎着100万元人民币现钞坐在场边。金钱的刺激下，联城队可谓三军用命，先进一球的他们虽然最后被扳平比分，但豪爽的朱老板还是发出了40万平球奖。两轮过后，这支遭遇魔鬼赛程的中超新军，竟然取得1胜1平的佳绩，就像去年《魔兽世界》的兴起一样，给人一个不大不小的惊奇。

小虾：现在这年月，还拎着现金督战的中超老板早已绝迹了，所以朱骏的出现引起了媒体的极大兴趣。虽然朱骏喜欢足球没有什么功利目的，但连日来体育报纸上连篇累牍的报道恐怕也给他的第九城市进行了间接宣传，这是多少广告费也换不来的。

图片：上海采风

3月中旬的上海，竟然如北京一样来了场倒春寒。出于工作需要，小虾去了一趟上海，来看看上海的众多网络游戏公司有些什么新动向吧。



天游的新作（右图）。天游的前台很醒目地摆放着两幅招贴画，其一就是大家看到的《蒸汽幻想》，这款游戏已经快要内测了。而天游签下的《莎木Online》有望在今年夏季浮出水面。另外，据小道消息，他们打算去日本签一款单机大作的网络版。



光通的跃进（右图）。从光通门口的条幅上就可以看到公司今年的变化，除了运营已久的《传奇3G》和S.O.S外，其他游戏都是年初一口气签下的。这动作快得，以至于有的游戏都开始测试了，中文名字还都没起呢。



“迷人”的暴雪（左图）。在世纪大道信息大楼的34层，几乎不费吹灰之力你就可以找到所谓的暴雪中国公司。透过毛玻璃，你可以清楚地在前台看到暴雪和VU Games的标志，以及半人高的《魔兽世界》人物模型，但前台却看不到人。这家低调的公司到底在中国做什么，还着实令人迷惑。据说，白天这里比较冷清，晚上却有人过来上班……



一边是盛大，一边是九城（上图）。九城去年搬家了，搬到了很有趣的地方。如果不是亲临，你很难想象，盛大和九城，占据中国网络游戏产业龙头老大位置，并且被渲染成一对冤家的这两家公司，竟然共享着张江高科技园区碧波路690号这个共同的门牌。不同的是，盛大的前门开在1号楼，九城则在3号楼，从建筑的外观上你根本无法分清谁是谁。在这张照片里，右边是九城，而越过左边这座楼，在100米开外便是当年中国网游业的龙头老大了。

声音：好人、明白人、能人

“好人、明白人、能人，做合格的盛大人。”盛大网络的办公楼内挂着这么一张大大的条幅。对近期频频传出裁员新闻的盛大来说，不知好人、明白人和能人的标准是什么。

■来信照登

我的PK观

■山东 高爽

实在不明白现在玩网游怎么那么累。正当你在与怪物奋战时、在跑地图时，或者是你正在快乐地挖矿时，一个人站在你身边挥了几下手，然后你就倒在了地上。

恭喜你，你被人“刷”了。

被“刷”过的人起初大都异常愤怒，然后下定决心努力升级，以后报仇。再后来，又有不少人由被“刷”成了“刷”人者。恶性循环、周而复始。相当一部分中国玩家似乎认为，网游的乐趣在于升级，然后去PK别人，我不知道有多少人这么认为。但从聚在一起的朋友们之间那些高谈阔论里，总是能听到他们何时何地P死了多少多少人的话，他们幸福而满足。可以看得出来，我们的玩家有多少是在被P和P人中度过的。



这是一位刚刚接触网游的中学生的来信，读过之后你或许会说：“哈，纯洁的孩子，慢慢你就不会这么想了。”

其实，PK设置本身并没有错。我只是对一些网游玩家的所作所为不满。比如前些日子，我看到一个嚣张的玩家在网上发表了“刷人无罪论”。杀人就没有错么，我好想问问他（还有很多和他同类的人），为什么要恃强凌弱呢？为什么不能公平地PK呢？战胜一个弱于自己的对手，会很快乐吗？难道只是为了追求心理平衡？在游戏中，为什么他们只做坏事，而不当好人呢？

我不止一次看到说中国玩家素质比欧美玩家低（我也不服气呀，可是没办法），当然，素质低还不仅仅体现在中国玩家PK弱者的行为之中，还表现在盗号、人妖骗人（对于行事正当的人妖不予评论）等行为上。对于这些人，我的呐喊只是无力的挣扎罢了。不过，我和其他善良的玩家一样，只是希望做好事的人能多一点。哪怕只做了一件，也是你自己的成功。

■网游事件簿





●3月17日，广州数通运营的《国度·RF Online》正式进入商业化运营。在3月22日前的5天时间内，游戏仍实行免费运营。此外，3月17日之后新注册的用户将获得3小时免费游戏时间。

●3月22日，《洛奇》更新第三章《暗黑骑士》。如果你完成了第二章《帕拉丁》，登录游戏就会收到茉莉安女神的消息。茉丽安为了阻止威胁爱琳的魔神锁孔，正守护着与另一个世界连接的封印，玩家首先要做的是修复被破坏的女神像。

●3月11日开始的EVE Online封闭测试由于反响强烈，光通宣布扩大测试规模，最高在线人数将提高到原来的170%。此外，测试时间也肯定比原来传闻的10天左右有所延长。



●《街头篮球》日前推出“大联盟”版本，增加了组队模式。进入组队模式，点击“全部球队列表”，可以看到所有未满员球队，使现在的玩家更容易组队竞技。

北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	无尽的任务II
5	卡米洛特的黑暗时代
6	英雄城市
7	恶棍都市

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	鬼魂
3	热血江湖
4	Rohan
5	洛奇
6	卓越之剑
7	Come on, Baby
8	天堂
9	街头篮球
10	英雄Online

资料来源：韩国Rankey网站 http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	魔法飞球——Season 2
2	魔兽世界
3	激战（公会战争）
4	天外Online——乌龙城寨
5	RF Online——消失的伊岚高原
6	新绝代双骄Online——名剑山庄
7	荣耀Online贰章——新势力的崛起
8	热血江湖
9	飘流幻境
10	S.O.S

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站 http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	天堂一卡通（天堂II）
4	搜狐游戏卡（刀剑Online）
5	17Game一卡通（热血江湖/决战）
6	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
7	久游休闲游戏卡
8	世模一卡通（丝路传说）直充
9	盛大网络游戏卡
10	美丽世界游戏卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

艾泽拉斯的上空晴空万里

《魔兽世界》315罢玩事件后续

■北京 kane

“2月28日下午4时，《魔兽世界》全国上千名玩家在进行一个名字叫安其拉开门的任务，在即将胜利时集体掉线。”

“3月1日下午4时，《魔兽世界》三区符文图腾服务器的玩家们在进行安其拉开门任务时发生了同样的遭遇，服务器在晚9时崩溃，一个怪物在血还剩4%时恢复为100%……网上对于该游戏代理商第九城市的声讨更加强烈。”

相信大家对以上这段文字并不陌生，它摘自北京某媒体报道的《魔兽世界》（以下简称为WoW）“千人掉线”事件。据该媒体报道，在WoW某服务器安其拉开门任务的最后阶段，由于服务器突然掉线，上千名玩家再次登录游戏后，已经被打掉部分血量的虫子恢复到了最初的满血状态，玩家历时5个多小时的集体战斗成果付诸东流，云云。报道中还计算了由此给玩家带来的虚拟财产损失。时值3月，临近消费者权益日，这一事件自然成了热门话题，也成为玩家维权的一个信号，加之有些过火的炒作，“315玩家集体罢玩”成了3月份网络游戏界最轰动的事件（相关评论可参看上期“记者视点”）。

那么，315那一天的WoW里到底是番什么情景呢？是一样的熙熙攘攘，还是如某媒体预测的那样玩家集体罢玩、使整个WoW中国服务器中只剩下三三两两的无知玩家？笔者作为国内对WoW最了解的玩家之一，于315当天专程登录了数个WoW服务器，发现“艾泽拉斯的上空晴空万里”。在笔者曾经游戏过和事前较频繁登录的服务器中，没有发现玩家在线数量有任何变化；而爆发过集体掉线事件的符文图腾服务器也能看到不少在线玩家，并没有出现所谓的集体罢玩现象。


同一天的一区艾苏恩，也看不到什么异常

这一天，在国内著名的WoW游戏论坛——艾泽拉斯国家地理（NGAcn.com）论坛和魔兽世界中国（WoWar.com）论坛上还是出现了宣传315罢玩的帖子，其中在艾泽拉斯国家地理论坛上以“315了，今天决定不上线的朋友在这留言，看看到底能有多少人”为题的帖子得到了79个网友的回复（其中约有40个灌水者），在魔兽世界中国论坛以“不要管9C做什么，我们仍然应该315罢玩，以告慰长期深受9C之害的兄弟们”为题的帖子只获得了13个网友的支持（其中有5个灌水者）。可以看出，在315当天，在非官方论坛中，罢玩事件也没有得到更多玩家的响应，只属于小众事件。


315当天的符文图腾，铁炉堡里依旧人来人往

那是什么原因造成了这次网络游戏罢玩事件不了了之呢？

九城与暴雪的行动

作为WoW的开发商和在全球大部分地区的运营商，暴雪娱乐无疑在全球众多玩家心中拥有崇高的地位，而暴雪对于玩家的呼


315的RP服务器，一样排队排到死……

声一般也会即时作出反应。面对这次由玩家和媒体掀起的史无前例的罢玩风潮，暴雪首席运营官Paul Sams正式表示，暴雪将就此问题展开深入调查，在最终结果出来前，已经针对较为严重的安其拉之门任务产生的问题出台了具体防范措施。他同时表示，WoW在全球其他地区的服务器也曾经出现过类似断线事件。

而作为WoW的中国运营商、也是此次事件众矢之的的第九城市，在媒体爆出“315玩家集体罢玩”事件的第二天就表示，会联系暴雪联手开始调查，这也就引出了Paul Sams的上述表态，同时九城表示会予以遭受损失的玩家相应补偿。另一方面，九城也启动了应急公关，希望对该事件进行冷处理。后来，基本上关于罢玩事件的报道和评论只剩下对最初几天报道的引述。最后，在315到来之前，九城又最后抛出了一枚重磅炸弹：在3月14日对所有服务器的扣点机制进行修改。3月14日更新后，游戏扣点将从人物选择列表刷新完成并看到角色之后才开始扣点，而并非在读取角色信息时就开始扣点。

从这次事件的处理可以看出，九城已经从当年的客服上演全武行进化到如今可以熟练地见招拆招，同时也通过扣点机制的改变等措施让玩家看到一些希望。通过315当天笔者的走访，九城此次的应对行动无疑颇具成效，玩家们也都继续麻木地“两耳不闻窗外事，一心只刷安其拉”。这样，轰轰烈烈的罢玩事件就此成了过眼云烟。


细心的玩家会发现，当初“山丘之王”开门的时候，系统突然提示服务器将重启，招来在场玩家的一片骂声

掉线。是技术，还是心态？

3月初的WoW集体掉线事件既不是第一次也不可能是最后一次网络游戏的集体掉线事件，拥有较长“网游龄”的玩家都应该记得那些已经成为传说的“《传奇》沙巴克攻城掉线事件”、“《无尽的任务》史诗任务掉线事件”，这些“传说”也一度引发各种关于网游运营商、关于网游服务器的争论，但似乎遇到大型Raid的进行，无论多么华丽的服务器也是掉线如一、Lag如一。其实，熟悉网络游戏运作模式的玩家都知道，每个游戏在设计之初都有个经过精确计算得出的服务器在线最大人数值。这个值是在保障服务器质量和服务器成本的前提下所取的最大平衡点。也就是因为这个值的存在，才出现了WoW某些服务器的排队现象。但是目前的计算方法却忽略了一点，就是当服务器中已在线玩家同时出现在一个地点并且进行集体Raid时，整个服务器组的压力会全部集中到一台服务器上。显而易见，不堪重负的服务器自然会出现缓存溢出，造成该服登录延迟、Lag严重以及玩家集体掉线等后果。当然，以上问题只是从理论的角度上说明了服务器掉线和延迟的原因，加上某些具有“中国特色”的运营商修改在线峰值、服务器质量低劣以及电信运营商的问题，中国的网络游戏里频繁出现集体掉线事件就不足为奇了。


据说315当天，为了应对玩家可能的过激行为，九城也在自家门前严加防范，但后来事实证明，第九城市的上空同样“晴空万里”

拥有《魔兽世界》这样金字招牌的九城、暴雪也会遭遇罢玩事件。尽管这一事件雷声大、雨点小，最后“圆满解决”，但留给我们的思考是长久的。

编后： 编者的信箱里最近收到了两封信，十分具有典型意义。一封署名“陈啸”的读者来信说，“现在五区的问题很多，卡机、回档、非正常扣点，比如进游戏刷人物列表能刷上1个多小时……五区的玩家都气得不行了！”另一位署名“name”的读者则说，他使用某在线充值系统充了一张虚卡，上线后发现账号里没钱，打电话给九城和点卡供应商，几天后被告知，他充值成功，但充到了别人的账户里。而这位玩家坚持认为，充错的账号和他本人账号的用户名拼写差了十万八千里，自己是万万不会搞错的。自然，两位玩家最后都将怒火撒向了九城……好了，本文无意为已成旧闻的罢玩事件还魂，毕竟再怎么炒，为玩家解决了问题才是最实际的。



大陆网络游戏开发团队系列之三十七

我想吃糖果……

访游戏学院糖果工作室

■本刊记者 白露

又是在回龙观的某个神秘小区！我见到了2月份才正式组建的前卫游戏工作室——游戏学院糖果工作室。这家新出炉的游戏开发团队的工作间设在一栋大楼的复式公寓中。进去参观，虽然他们的工作室也像许多国内开发团队那样“凌乱”而“简约”，可是透露出的气氛却是活跃、新鲜的——就像工作室刚刚定下的名字“糖果”，显得与众不同。



忠诚、博爱……游戏就是从这幅原画中得到了原始的灵感

我相信大家对游戏学院都比较了解了。可是，一家游戏培训教育结构，为什么要成立自己的游戏开发团队呢？它们要开发的神秘产品又是什么呢？



游戏设计人员就在这个睡铺上给记者讲解游戏内容

“我们要做个好玩的东西。”游戏学院副总裁、糖果工作室总负责人宋健对记者说，“不！我们不想做MMORPG，我们现在着手开发的是一个尽可能有实验色彩的作品。我让我的同事思路向左走，因为人们往往会走中间路线。向左走，而最后即使结果达不到预想的程度，也一样会给玩家带来新鲜感。重设计、轻制作，不做苦活累活，这就是我对他们的要求。我们设计的游戏是先产生原画人物，之后才有了策划案，非常独特吧？”



游戏中的人物都是三角形的，玩家要通过3D场景中的图形组合过关



这里是工作室，也是卧室

“那么投资成立这样一个有十几人的工作室，游戏学院不会给你们压力嘛？”记者问。

对于这个问题，游戏学院产品研发部总监董锐表示，公司的想法主要有两点：一是游戏学院在两年内壮大了，但自己没有产品，说服力不强，向业界展示一下实力，教学生也有说服力；二是从管理上考虑，教师要集中精力在教学上，这样在实际技术水平上的提升就会放慢。另外，教师平时都非常忙，在寒暑假期间又处在一种休息状态，这无论对公司还是对教师个人的发展都是一种阻碍。想进行业务“充电”的教师，就可调配到这个开发团队来进行工作。于是，在2005年底游戏学院的教师们参与完成了一个游戏设计项目后，学院萌生了自己独立做产品的想法。糖果工作室就这样诞生了，它以学院的资深教师和管理人员为骨干，又从业内吸收了数位



这就是诞生梦想的场所



墙上贴着原画，宋健在为我们作讲解


让我来看看他们的伙食如何


一日三餐都在这里……


餐桌上好多空酒瓶……


方才看到的那些原画就诞生于这位女美术师的笔下


这是女美术师养的草，哦……应该是花才对

有经验的从业人员。

好了，让我们来认识一下糖果工作室的主创人员吧。

宋健，游戏学院副总裁，糖果工作室负责人。1995年大学毕业后，在北京大学攻读硕士学位。1998年曾在IT媒体中从事编辑工作，后参与设计了新浪棋牌以及“可乐吧”。2002年，宋健组建了手机游戏公司，从事手机游戏开发工作。2004年，就职于游戏学院，从事教材的开发以及学院的管理工作。



董锐，产品研发部总监，网名古龙。2000年，在华彩软件任《网络游戏世界》杂志责任编辑，并从事《万王之王》相关的市场工作。2001年～2003年，在金山软件西山居事业部从事《剑侠情缘网络版》开发工作，任主策划。2004年，在北京一起玩网络科技有限公司任项目经理，从事《英雄王座》的后续开发、《英雄王座 II》的前期规划及休闲游戏《鞭炮堂》的研发、管理工作。2004年12月，在游戏学院任教学一部经理，主管《游戏架构设计与策划》《游戏运营管理》两门课程的教学、教师培训、教材教案编写等工作。2005年9月，游戏学院产品研发部成立，任产品研发部总监，主管研发及运营的相关事宜。



魏玮，糖果工作室主策划。2002年入行，从事虚拟现实技术的开发及应用。2003年起任北京亿方光年科技有限公司副总经理，负责《幻境2008》项目。2004年初在广州新马良科技有限公司任助理制作人、策划，负责公司手机事业部的开发及运营工作，期间推出《哪吒闹海》等多款手机游戏，并负责网络游戏《大汉天威》的设计开发。2005年加盟游戏学院，任职主策划、高级讲师，并负责公司网络游戏的开发，制作了网络实景聊天游戏《夜色》。2005年底任北京亿德东方科技有限公司设计总监，负责F1竞速游戏的开发（该游戏有望成为WEG的比赛项目）。2006年2月至今任糖果工作室主策划。“我更倾向于把策划人称为制作人或设计师。他必须清楚地把握游戏业未来的发展脉络。”魏玮告诉记者。



杨威，糖果工作室主美术。2001年毕业于西北大学平面设计专业，同年在大新（北京）公司就职，参与了《剑灵》的制作。2003年就职于北京动力时空，参与《至尊》的人物制作。2004年就职于北京雷爵，参与网络游戏开发，任人物组组长及技术总监。2005年进入游戏学院从事教学及教材编写工作。



魏建权，糖果工作室主程序。拥有北京工业大学机电学院机电工程专业和清华大学软件学院计算机软件专业双学士学位。曾任职广州新马良，2005年11月加盟游戏学院，并完成了《夜色》项目的开发。


这是另一位女策划

那么糖果目前还处于保密状态的产品是什么类型的呢？糖果的开发人员介绍说：“它和普通休闲游戏类似，可通过鼠标和键盘来玩，但我们也可能把它设计成摄像头游戏。总之，这是一款偏于试验和休闲的作品。”“游戏安装和运行界面像一款软件一样，冗余的元素统统去掉！游戏中不存在对过往游戏创意的任何Copy，要完全原创。”宋健如是说。有工作室的人把这款新作品定义为“新型有氧视频游戏”，听起来很奇怪吧？

这款游戏计划在今年7月推出可测试版本。

■团队名称：游戏学院糖果工作室　■产品特色：题材独特，研发人员经验丰富
■游戏作品：未定名休闲游戏　■负责人：宋健　■官方网站：http://www.gamecollege.org

■类型：在线动作 ■制作：Koei ■运营：Eleven-up（日本）
■游戏状态：3月份日服封测 ■官方网站：http://www.koei.com

《真·三国无双BB》首发全面介绍

■北京 浪子韩柏

随着光荣近年来的商业化趋向愈加明显，作为已在各大平台为光荣缔造了无数辉煌，而且俨然成为光荣最赚钱游戏的《真·三国无双》系列，其网络版的开发一直颇受关注。自2004年9月透露开发消息以来，除了零星访谈，人们就未得见它的真面目。正如事先透露的那样，3月9日，光荣举办了盛大的新闻发布会，正式发布其旗下最著名的动作游戏——《真·三国无双》系列的网络版《真·三国无双BB》，广大光荣游戏的玩家第一次得以目睹这款游戏的真容。由于这款游戏由光荣和日本雅虎合作，使用"Yahoo! BB"的网络进行运营，故而游戏标题中加入了"BB"字样。好了，一起来看看这款号称网络游戏史上最"High"的作品有何令人激动之处吧！

选择你的阵营，为天命而战！

按照光荣的官方宣传，《真·三国无双BB》是世界上第一款真正意义上的大型多人在线动作游戏，将创造单挑千人（所谓"一骑当千"）的游戏神话。是魏国统一天下，还是吴或蜀？这一切都将由玩家自己来创造。

游戏的具体模式，很像《真·三国无双4——猛将传》的立志模式，玩家将成为历史上著名的武将（如关羽、赵云、周瑜、诸葛亮）的属下开始游戏，并伴随自己所选择的上司，归属于各自不同的阵营。你是哪位武将的属下，就属于哪个势力。

平常，玩家在城市里进行各种社交活动，购买武器、装备和道具，或者和其他玩家交流、交易，然后选择志同道合的玩家组队前往战场，与敌人厮杀，甚至可与好友玩家同享同样的武器进行战斗。所谓战场，其具体设定和表现现在还不得而知，不过很有可能是和时下许多网游一样，属于开房间的副本形式。可确定的不同是，光荣的战场概念相当庞大，按照现在公布的消息，最大的战场可满足1000人同时进入，这样超大型战场能为玩家提供最畅快的战斗体验。而在战场上，配合无双特有的组合技和无双设定，只需进行简单操作就可发出各种不同的招式，击败敌方玩家及其带领的士兵，进而击破敌人的据点，完成各个不同的战斗任务。

作为网络游戏，游戏中玩家的沟通和交流显得十分重要。游戏开发者没有忽略这一点，从发布的信息来看，游戏里有方便的聊天窗口和频道供玩家使用，同时还有强大的邮件功能方便玩家间传递信息和送去问候。游戏中，光荣还继承了该系列的传统，使用该系列通用的微缩地图来展示当前形势和任务要点。很多任务如同单机版中一样，也有时间的限定。而显示在屏幕右下角的K.O.数（击破敌人数量）也同样令人备感亲切。

以上就是游戏的基本形态。毫无疑问，本作的主题就是战斗、战斗、再战斗，非常纯粹的动作游戏。相较传统的MMORPG，它将更加绚丽和刺激。



玩家在城市里出生，属于某一位著名武将的麾下



在该系列的历史上女性武将一向很受欢迎



战斗场景，可以看出游戏的画面效果比PS2上有很大提高。而游戏的界面基本上和它的单机版相同，微缩地图、K.O.数等显示都如出一辙，很容易上手

爽快无比的动作

战斗场面将是本作的重点和中心，这是毫无疑问的。在无双系列中出现的各种爽快动作将得到继承和发扬，熟悉该系列的玩家很快就能上手。简单地说，玩家所选择的武将就是你的师父，选择赵云为上司，那么你就可使用和赵云一样的武器，使用著名的龙胆枪等神兵利器，同时沿袭赵云的特技招式。当然，在同屏可能出现上百人的网络游戏中流畅地施展动作，这是对网络技术的重大考验。但光荣对此显得信心十足，用官方的话说，“光荣向世界上最尖端的网络技术发出了挑战”，可保证不间断地完成各种流畅的战斗动作。


这位夏侯邦使的是赵云的招式么？

千差万别的人物培养

在创建人物时，玩家可选择性别、脸形、体形等特征，甚至连声音也可选择。据说游戏准备了数万种人物形象组合可供玩家选择，这无疑是讨好网游玩家的设计。当然，无双系列最吸引人的武器系统也是本作刻画的重点，它和人物的成长有机结合了起来。前面已经提到，玩家有机会使用许多三国名将的武器，而且可根据玩家战斗的成果对武器进行一定的强化。看上去游戏的武器升级系统将比单机的无双系列更加丰富，这应该是游戏耐玩方面非常重要的一点。同时，游戏中还设计了副将系统，如同在单机版中带领亲卫队冲锋陷阵一样，玩家可带领自己的副将出战，在激烈的战斗中历练他们。


8人组队模式下的对战，可以清楚地在屏幕右边看到己方和对方武将的生命状态

城市是信息的宝库

城市是玩家的出生地和聚集地。从游戏画面中可看出，光荣对中国古代城市的描绘入木三分。城市中可显示当前时间，并且有天气和气候的变化，城市提供各种商业功能，市场、兵营、铁匠铺等设施是玩家在战斗之余必不可少要光临的场所。此外，游戏还为玩家设计了“自己的家”，在“家”里可存放自己的武器、道具，甚至副将等，也可邀请其他玩家进入参观。前面已提到，城市是玩家寻求组队的场所。从现有的信息来看，游戏最多支持8名玩家组队，进行团队任务。城市中也有各种可供玩家接受的任务，组队后玩家在任务中可能担任不同的角色，任务分工的选择不同，可能影响到战斗策略、战斗之后的奖励等方面。


市场是玩家进行交流和补给的场所


城市是同一势力下玩家交流的舞台

从冲突战到城战

和许多经典的三国策略游戏一样，游戏中存在时间流逝的概念，游戏中的1天为现实中的1小时。随着时间的推移，玩家要依靠进行各种“冲突战”获得“战果”，战果的积累将对各势力的国力带来影响。在取得一定的战果后，系统就会发生各个势力之间的“城市争夺战”。这种所谓的城战或国战，是两个势力间的殊死搏斗，双方要在限定的时间内进行战斗，胜利一方可将此城市纳入自己的势力范围。当然，最终的目的是收纳全部势力，统一三国世界。

由于游戏的画面表现十分华丽，以至于许多玩家担心所需的电脑配置将非常高。官方公布的推荐配置是：P4 2.4GHz以上的CPU，512MB以上内存，128MB显存、支持DirectX 9.0c的显卡。如此配置目前在国内属于主流偏上的水准，对单机游戏来说这一要求未必很高，但对网游来说恐怕只有在一级城市才能形成一定的玩家群。所以，本作的定位应该像当年的《天堂 II》一样，属于高端的3D网络游戏。

最后，在《真·三国无双BB》的发布会上，日本光荣表示，游戏在日本市场的目标是拥有30万收费会员（非同时在线）。按照在日本的运营时间表，游戏将在今年5月份开始封测，今年夏季开始公测，最终在第三季度正式收费运营。真正华丽的无双世界正在恭候，届时，就让我们一展身手吧！

■类型：在线音乐 ■制作：久游网 ■运营：久游网
■游戏状态：第二季度内测 ■官方网站：http://baf.9you.com

《劲乐团2》更酷炫的3D音乐秀

■上海 Marlins

如果你还不知道什么是《劲乐团》，只能说明阁下开始向中年大叔"进化"了。作为时下最流行的网络游戏之一，《劲乐团》完全不同于传统意义上的"泡菜"，显得与众不同。而久游网并不甘心只做代理了事，即将推出的《劲乐团2》，虽然看其中文名字像是O2Jam的续作，实则是完全自主研发的新游戏。

画面变革

如果说原来的《劲乐团》有什么不足，可能就是它的2D画面在表现力上还有些欠缺。《劲乐团2》使用3D引擎进行开发，人物有了所谓"关节"的概念，伴随乐曲的进行，人物可作出许多过去无法完成的超酷、超炫的动作。在乐曲结束时能摆出一个可当自己招牌用的Pose。除了标准的自定义动作，玩家也可用游戏币购买特殊的动作，比方说非常搞笑或非常可爱的动作，让自己的人物更酷更具个性。

换装系统

拿奥斯卡的用语来说，两个人在同一场合穿着一样的衣服叫做"撞车"。以时尚为宗旨的玩家当然不愿意这种尴尬的事发生在自己身上。所以《劲乐团2》提供了比过去更丰富的服装和饰品，人物身上可装饰的部分也大大增加（不过每个人只可准备3套衣服）。为了方便玩家，现在在游戏房间内就可完成换装，而不用再退回上级界面。和服装相搭配的还有乐器，帅气的吉他、沉稳的贝斯、颇具异域风情的手鼓，以及被称作乐器之王的钢琴（虽然很难想象整天背着钢琴到处跑是什么样子）等都可选择，一切都是为了打造一个充满独特个性的乐手。

团队模式

玩游戏可交很多志趣相投的朋友，在《劲乐团2》中也是这样。和朋友一起挑战更高难度或一起对抗其他人是多么开心的事情。在团队模式竞赛中，朋友间的配合，特别是团队连击将是胜利的关键，朋友之间有友好度和魅力值的设定，朋友之间有默契，并且组队胜利达到一定次数时，玩家与玩家间就会获得相应的称号。这样的称号虽然没有实质奖励，但却是友情的最好见证，甚至可起到促进友谊的作用，所以在笔者看来这更加珍贵。

社交生活

正如前文所说，朋友才是最大的财富。这种关系还可进一步发展成"爱人"。在《劲乐团2》中，玩家可与自己中意的人结成情侣关系，还可在情侣档对抗中考验你们的默契和感情。想象一下，在情况危急时，拯救爱人或被爱人拯救是多么幸福的事情。当然，在这里没有血腥，一切都是用音乐的方式来完成。除此之外，玩家还可组成自己的"家族"，或加入某个"家族"。在《劲乐团2》中，家族其实是类似乐队的组成。通过和其他乐队的对抗，可增加自己乐队的声望。在更高的境界里，如官方比赛中，玩家还有机会获得特殊的头衔，可让其他人好好羡慕一番了。


全新的游戏大厅


极具临场感的音乐会场景


看这身酷炫的骷髅套装

音乐盛宴

归根到底，音乐当然是必不可少的！《劲乐团2》秉承了《劲乐团》的优良传统，添加了大量风格各异的流行佳作。游戏音乐涉及11种音乐风格，在初期就有上百首歌曲可供玩家自由挑选。音乐难度还是分为简单、中等和困难3种等级，难度依次递增，让新手玩家能很快地适应游戏。这里还有个好消息：久游网已承诺，音乐作为游戏的一个基本服务，将不会在标准月费之外收取任何费用。另外，为了更好地体现音乐这一主题，除了传统的电脑键盘操控外，游戏还会支持电鼓、电子键盘等音乐外设，满足发烧级爱好者的要求。看来，买跳舞毯还只是融入乐舞殿堂的第一步。

■类型：在线角色扮演 ■制作：中广网 ■运营：中广网
■游戏状态：3月22日封测 ■官方网站：http://jiangshan.catv.net

《江山》如此多娇

■北京 Short

经历4年时间酝酿、两年时间研发，中广网终于推出了自己原创的武侠网络游戏《江山》。游戏名称正是取自“江山如此多娇，引无数英雄竞折腰”这句家喻户晓的词句。而其中的寓意当然不言自明，作为玩家的你，就是无数英雄中的一员。

江山如画

《江山》最大的亮点之一，就是画面的唯美、细致。这款以中国古代文化为卖点的游戏画面十分独特，除了3D引擎本身的功劳外，开发人员还到到全国各地的名山大川实地采风，也为游戏增光添彩。在游戏里徜徉，就如同亲身到那些我们想去却总也没有机会去的风景名胜游览，令人流连。当然，游戏并没有完全采用写实的风格，而是有些类似《魔兽世界》的那种稍显卡通的画风。

门派之见

凡是武侠游戏，都不能躲开“门派”的设定。在《江山》的故事里，盘古开天辟地，他所属的龙族创造了“江山”。女娲堆土造人，她所属的仙族给了“江山”生命。在这片“江山”上，龙族、仙族和人族一直平静地生活着，直到魔族的出现。龙族和仙族的后代虽然联手消灭了魔族的大部分力量，但也付出了惨重代价，他们知道抗击魔族的责任始终都要落在人族身上。为了防止魔族的复兴，人族勇士在五行之地成立了5门（圣贤门、三星宫、三山盟、拜火教、齐家堡），他们将从仙族中学到的力量传授给更多的人，以便抵御魔族。实际上，在《江山》中共有5门10派共15个门派可供玩家选择。每个门派都会有迥然不同的武功风格，这恐怕是大家进入游戏后取舍的重点。在盘古开天的远古时代，中华大地上究竟有什么样的武功秘籍？这只能在游戏中慢慢体会。


游戏的画风有点像《魔兽世界》

任务在时下许多网络游戏中的地位越来越重要。我们已厌倦了韩式游戏无休止地杀怪、练级，所以在《江山》中也会有很多结合了生动故事的任务等待大家，以更好地传递武侠精神。在完成任务的过程中，也许会意外地得到某些武功秘籍，或经历一段感情风波，这些都需要玩家们自己去发掘和体验。

经脉系统

虽然“打通任督二脉”如今已成了武侠小说的招牌菜，但如果武侠没有经脉这东西，还的确不那么好看。因此，“经脉系统”是《江山》中最重要的一部分。游戏将我们祖先的神奇发现运用在网络游戏中，130个穴位的修炼可体现武学的神奇奥妙。据说，游戏中的经脉系统设定完全取自中医原理，并根据武功的实际特点引入了“修炼”的概念。玩家在升级过程中可提升经脉贯通的能力，这将成为衡量人物强弱的标准，也就是说，你完全可练出独一无二的人物。


游戏的画面亮丽且风格独特


古色古香的游戏场景，且不乏生气

商场战场

商场即战场！这句话用在《江山》里再合适不过了。游戏中有商盟和战盟等玩家组织，它们是经商的团体和战斗的团体。这些联盟类似于公会，将是《江山》中人们角逐江湖的重要形式。个人英雄主义将更多地被更高级的集体主义精神所代替，只知逞匹夫之勇不是侠的定义，重义轻生，这才是侠的作为。

■类型：在线角色扮演 ■制作：大宇资讯 ■运营：网星乐园
■游戏状态：3月8日内测 ■官方网站：http://cdtank.joypark.com.cn

《阿猫阿狗大作战Online》新木桶镇战记

■北京 Mars

曾出品过“仙剑”系列、“轩辕剑”系列等经典国产游戏的大宇资讯，把他们一款经典作品《阿猫阿狗》改编成了网络游戏。玩过这一系列的玩家，一定对木桶镇那些或可爱或滑稽的小狗小猫记忆犹新。对，现在你就可在《阿猫阿狗大作战Online》中重温那些有趣的人和事了。还等什么，跟我一起去木桶镇冒险吧！

大作战的缘起

即使外部的经济蓬勃发展，木桶镇却数百年如一日，维持着纯朴的民风……但那只是人类的观点！居住在木桶镇的猫儿和狗儿们为了自己的利益，以及生来就彼此不和的天性，不分时间、不论地点，都在想着怎么把对方给整垮。随着科技的日新月异，爪子和牙齿在猫狗间的战争中也显得落伍了，取而代之的是猫狗专用的小型战斗车辆！于是，一场又一场的战争，在木桶镇居民所不知道的角落里不断地发生着……



游戏的登录界面



激烈的坦克战斗

猫儿和狗儿才是主角

猫儿和狗儿们才是真正的主角！不同的猫狗有着完全不同的个性和能力，除了一般的战斗数值外，还各自拥有不同的技能，不同的猫狗对坦克有着不同的“熟练度”，必须善加搭配才能发挥出最高战斗力。游戏开始，系统会赠送给玩家两只基本的猫狗，想得到更强的猫狗就需要在游戏中花“钱”购买了。自然，通过战斗可获得技能点，用来提升自家猫狗的技能，这些技能到战场上就会发挥很大的作用。

激烈的坦克大战

游戏的另外一大亮点就是猫狗们专用的小型坦克了。虽然说是“小型”，其实也不过是人类的观点罢了，在猫狗眼中，坦克分“轻型坦克”“中型坦克”“重型坦克”和“突击炮”4种类型。所有坦克都可用战斗中得到的“创意点”和“金钱”来升级或改装。不过，据说改装是存在一定风险的，坦克改装失败不但得不到加强还可能削弱它的威力。为了满足玩家们的个性需求，坦克还可通过装备零件或涂鸦的方法进行改装和修饰。装备分为“帽子”和“标志”两种，比方说在坦克上扣一个大炒勺或给坦克戴副特大号墨镜等。涂鸦则分“炮塔”“车身”和“履带”3个部分分别进行。装备和涂鸦的目标总结起来就是一句话：特立独行，标新立异；没有最怪，只有更怪。

战斗模式

游戏中共有5种不同的战斗模式，最大程度满足了玩家不同的兴趣。

团队模式：玩家被分为两队，每队都有一个坦克存量——俗称多少条“命”——先将对方存量消灭光的一方胜利。如果时间耗尽还没分出胜负，存量多的队伍获胜。

占领模式：玩家依然分成两队，首先将对方的碉堡炸掉的队伍获胜。如果没有碉堡在时间耗尽前被摧毁，碉堡所剩生命较多的一方赢得比赛。

擒王模式：就是所谓的VIP模式，每队都有一个可怜的人被随机选做VIP，首先消灭对方VIP的队伍获胜，否则还是按VIP所剩生命判断胜负。

混战模式：就是混战！没有任何限制，就看谁在规定时间内消灭的坦克多。

毁灭模式：最大程度发挥你的破坏欲吧！把一切可毁灭的物体都从地面上抹去。一局结束将评出当场最能干的“破坏王”。

《阿猫阿狗大作战Online》沿袭了单机版的卡通风格，游戏的操作也十分简便，以方向键或WASD键控制移动、左右转向，数字键1～4选择炮弹种类或陷阱，5～8选择特殊道具，空格键发射已选择的炮弹。是不是很简单？我们来战上几局吧！

■类型：在线策略 ■制作：Bandai ■运营：中视网元
■游戏状态：未知 ■官方网站：http://gno.ccnec.com

《机动战士敢达在线》亲历一年战争

■甘肃 火星冒险家

动漫大作《机动战士高达》系列据说在国内拥有几十万的拥趸，但长久以来却很少有PC平台上的高达游戏出现。这次，改编自该系列的网络游戏《机动战士敢达在线》（Gundam Network Operation，以下简称为GNO）正式推出，可以说是稍稍满足了广大高达迷们的一个心愿（由于“高达”的名字被抢注，正式进入中国大陆市场的高达产品都以“敢达”的名字出现）。

故事背景

公元2045年，为了缓解地球人口压力，人类开始实施太空移民计划，并正式进入宇宙纪元。移民计划在多年后停止，但数量庞大的太空居民却被地球人当作下等人看待。当地球至上主义者和太空移民的对立达到极点时，吉恩·祖·戴肯领导太空殖民地人民建立了独立的国家，与地球联邦开始了漫长的战争。吉恩去世后，他的副官德金·扎比成为继任者，并建立以自己为最高统帅的君主制国家——吉恩公国。宇宙纪元0079年，吉恩公国向地球联邦发动了全面攻击，由此拉开了被后世称为“一年战争”的序幕。

亲历一年战争

在游戏中，玩家作为一个新手指挥官登场，可选择加入地球联邦或吉恩公国，亲身经历整个一年战争进程。游戏中的时间和现实是同步的！也就是说，现实中过去一天，游戏中也过去一天。不过，一年可能太长，所以实际上整个战争被压缩为3个月。战争进行3个月后，游戏就会暂时停止。因此不同于普通网络游戏的是，这是一款有结局的游戏。一年战争的结果会因为玩家们的行动具有不同的可能性。吉恩军一路杀进联邦军本部，或联邦军攻占吉恩公国的Side-3这样的事情也不是不可能发生。

实时策略

除了游戏内时间流逝速度和外部同步外，玩家的人物也会始终“在线”，而不论是否登录。好处是，只要人物身处战区，就会自动完成任务、战斗等预定的策略。这样的设置方便了很多时间并不充裕的玩家，每天只要上线较短时间给自己的部队补给、训练和维修，其他时间交给服务器就可以了。

机体和机师

既然是高达游戏，怎能没有各种机体和机师们的参与呢？据悉，游戏中共有200多种原作中登场的MS、MA、车辆、舰艇等兵器，甚至在一年战争后的很多机体也可能以特殊方式在游戏中出现。随着玩家手下机师的成长、玩家在军队中军衔的提高以及资源的增加，会有更多机体可供选择。不过某些特殊人物的专用机体不能通过普通途径获得。


抵达作战区域，准备战斗！

王牌飞行员

没错，你有机会在战场遭遇一些鼎鼎大名的NPC，如夏亚、阿姆罗、天田士郎或独眼巨人小队等，至于是敌是友就要看你所在的阵营了。如原作中一样，这些家伙个个强到不能用语言来形容，如果恰好是友军，常常可帮你轻松完成任务，否则还是溜之大吉吧。不过有足够运气和实力的话，玩家有机会把这些王牌飞行员纳入自己麾下。

丰富的任务

为了让游戏更丰富和有趣，游戏加入了任务系统。GNO最多支持3名玩家协作完成任务，在最高难度下还可能与敌对的玩家部队交战。事实上，任务系统是游戏中非常重要的组成部分，通过任务玩家可提高自己的军衔和声誉，并且得到上司的奖励。此外，某些特殊机体也只有完成任务积累一定的任务点才能得到。甚至某些在原作中非常重要的任务，如08MS小队攻打吉恩军事基地，玩家也有机会参与，并可能产生与原作完全不同的结果。是不是很让人期待呢？

■类型：在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：3月11日封测 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

EVE Online 战斗系技能修习指引

■北京 地精

3月11日，来自遥远冰岛的网络游戏EVE Online（以下简称为EVE）刚刚结束了火爆的封测。看看大家在游戏里的表现，可以说即便是久仰大名，且幸运地得到封测号的玩家，恐怕一时间也无法深入地理解整个游戏独特的系统。EVE的技能体系是相当庞大的，而每个技能又都与玩家的行为和发展息息相关，从概念上它不仅与一般的MMORPG不同，和许多单机策略游戏的系统相比也绝无雷同。EVE中没有垃圾技能，更不会出现强势技能的组合。在这个极端讲究自由与互动的世界里，玩家有充分的自主权来选择自己喜欢和需要的技能进行培养，而技能的培养也和杀怪、练功根本不沾边。就像玩OGame一样，哪怕你下线关机，你所选定培养的技能依旧会得到发展。

但极高的自由度总会产生烦恼，你可能完全不知道该怎么去培养自己的角色。不过对于新人来说，EVE中的技能种类之多虽令人咋舌，但在游戏初期并不会接触到如此之多的技能，所以大可不必因此而却步不前（EVE引导玩家入门的表现还是相当不错的）。EVE中以技能的类型分，可分为战斗系、贸易系等不同角色。限于篇幅，这里不可能将所有的技能及其关联一一解释。因为笔者在欧服时是以战斗路线开始的，在这里就以战斗技能的培养为切入点，带领大家一窥EVE的门径。

初始技能的选择

作为一名战斗角色，应该尽量去修习下列技能类型中的大部分技能。

1.导弹学类（Missiles）。这是笔者在开始时就选择的学科，在初期它能保证在较远距离上使用导弹来消灭对手，当然这一类涉及到一切和导弹有关的物品的使用资格。

2.电子学类（Electronics）。允许玩家使用扰频器、中断器，以及增加CPU容量和节省CPU使用量的物品，修习它们将让你拥有更强大的火力以及更多变的战术。

3.航空学类（Navigations）。让玩家拥有一系列相关物品，提高航行速度和获得更小的转向角度等。

4.工程学类（Engineering）。可让玩家使用防护罩、防护甲，增加飞船能量和节省能量使用。

5.射击学类（Gunnery）。很重要的类别，一切和射击相关的物品都离不开这类技能的修习。

此外的技能中，**飞船指挥学类（Ship Commands）**、**机械学类（Mechanics）**，以及**知识类技能（Learning）**的修习都应该提上日程。尤其是机械学类，它是所有战斗系角色都应该学习的，它会为修复飞船船体和装甲提供帮助，从而降低玩家对角色的投资。特别对一个初期角色而言，在空间站修理飞船的费用非常昂贵。另一个重要的修习是知识类技能，它可提升人物的属性，在资金条件允许的情况下应该尽早开始。

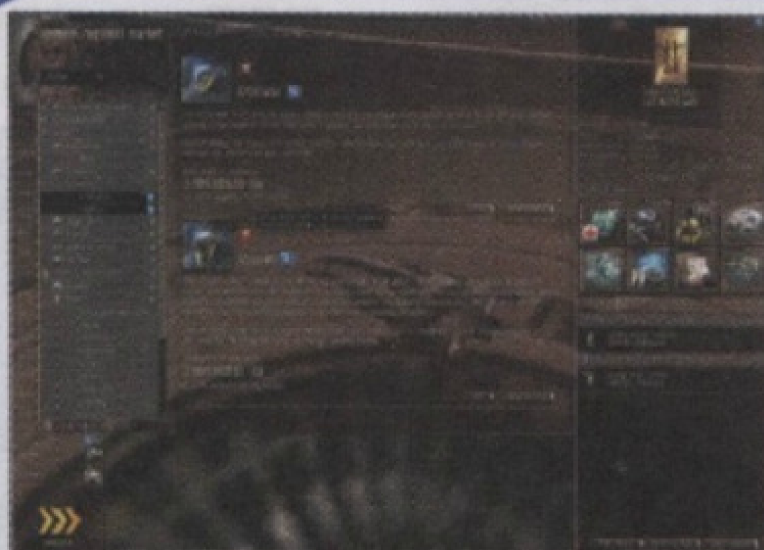

要学习一项技能，首先要在市场上购买


在人物属性面板中选择要训练的技能，无论人物是否在线，技能点都在增长


你的新手船，也可能是在你的豪华战舰化为星际尘埃后，保险公司赔给你的替换品

修习的顺序和推荐

随着游戏进程的发展你会发现很重要的一点，那就是如果你在游戏初期用两周时间来修习瞬间记忆（Instant Recall）并直接冲到4级的话，那么你的记忆属性点数会得到4点或以上提升，从而大大降低了学习其他知识技能所需的时间。紧接着去攻读记忆专注分析（Analytical Mind）技能来增加智力属性，然后学习钢铁意志（Iron Will）来增加意志力，最后学习空间感知（Spatial Awareness）来增强直觉属性。这样学习下来，除了貌似无关紧要


市场上什么都能买到，当然包括各种级别的飞船了

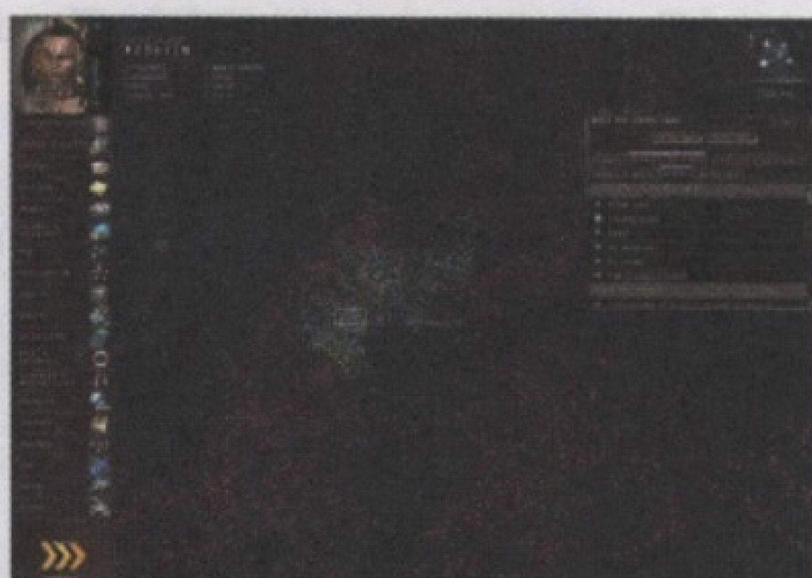

你的银行账户、各地资产和停靠在本地的船只

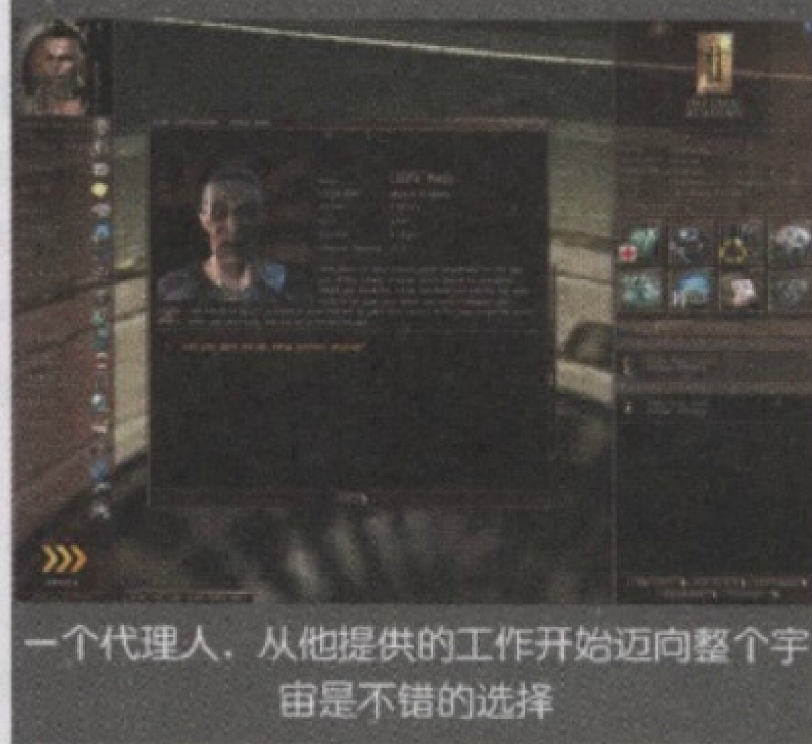
的魅力之外，对于玩家战斗力至关重要的几项属性基本上都可增加4点以上，而这种增加会让你在以后的技能训练中所需的时间大大缩短。这一优势将一直跟随着你战斗到最后一刻。

我们知道，战斗技能类的修习是相当耗费资金的，更何况你的资金来源基本上全靠不断接受代理人提供的相关战斗任务来获得。这样一来很容易进入恶性循环，你会面临越来越大的资金缺口。为了扭转这种局面，建议所有修习战斗技能的玩家一定要尽快启动机械学类技能的培养。前面已提到，该技能会为你开源节流提供极大方便，玩家可使用修复船体和修复飞船装甲的一切物品，从而大大降低战斗的成本投入。

机械学类技能可在角色建立时就得到，前提是使用米玛塔尔种族的角色，并选择军事学校（Military School），并最终选择到军械制造（Gunsmith）技能，这样一来你天生就具有了这项技能。当然，你也可在资金宽裕时去买本技能书来学习机械学，但花费的金钱数颇为可观，而且要注意的是，不同星系的技能书有不同的价格，有时差别还是很大的。另一方面，如果你不在机械学上牺牲时间和金钱的话，也可主攻工程学里的所有技能，工程学的学习会快速提升战舰的防护罩和装甲性能，也就是说，你的战舰更不容易遭受重创，这样就可以间接地节约一大笔修理费用。

如果你是一名进攻者，那么电子学类的技能将随后摆在你的面前。除了可增加CPU容量和节省CPU使用量之外，推进器干扰（Propulsion Jamming）技能也充满了诱惑，因为该技能允许玩家使用武器来降低被玩家锁定的目标的飞行速度，这也就意味着你有更多的回旋空间和战术选择。


浩瀚的银河，你的征途！除了银心的少数地带，宇宙大部分区域都是红色无法律区


一个代理人，从他提供的工作开始迈向整个宇宙是不错的选择

如果你希望以另外的方式获取胜利，那么应该学习增加飞船飞行速度的航空学类技能，以及更进一步提高速度的尾部助推器（Afterburners）。以上技能可让你如虎添翼，哪怕你只将其中一些技能修习到2级，也会很明显地感觉到战斗效率大大提高。

最后一个是射击学！随着角色慢慢成长，是进一步提高射击学类技能的时候了。等级的提升可让各位用上梦寐以求的武器。建议大家先学习小型炮塔（Small Turret）这项技能，这是因为初期玩家的战舰都比较小，小型炮塔的占位是最少的，所以学习它可让玩家在战舰上尽量多地装备炮塔，以保证足够的战斗火力。同样道理，在你还不能驾驶巡洋舰级别的战舰时，学习中型炮塔无疑会得不偿失，因为这个大家伙在小型战舰上根本装不上。如果你想走专精路线，可将导弹（Missiles）技能的等级持续提高，作战时的表现就和新手时有天壤之别了。至于导弹发射台（Missile Launcher）这样的技能，可在需要时买一本技能书来学一下。如果你喜欢长距离作战的话，笔者强烈推荐修习这项技能，导弹超远距离命中的爽快感不是言语所能描述的。

至此，战斗系的技能基本上介绍完毕。依据上述的推荐，你也可举一反三，将之延伸到其他类别技能的修习之中，不同的只是你的个人偏好而已。话说回来，既然EVE中的技能如此开放而繁多，在保证了主体技能的学习之后，又有什么是你无法驾驭的呢？最后在这里提醒大家，如果你决定练成某种类型的人物，在人物成型之前，尽量不要去涉猎其他类别的技能，这将大大延缓角色的成长速度，同时也让你有种力不从心的感觉。专业，永远是游戏中的主流发展方向，无论你修习任何技能都是如此。P


飞出空间站，这是在宇宙间旅行的第一步


曲速飞行、瓦普飞行、跳跃飞行，随便你怎么形容，在同一个恒星系内，这是最经济实用的旅行方式

■类型：在线角色扮演 ■制作：完美时空 ■运营：完美时空
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.world2.com.cn

《完美世界》另类玩法经验谈

■佚名

谁说法师一定要加魔，战士一定要加血？有着极高自由度的《完美世界》给我们提供了许多另类的玩法。这是玩家们以正常思维无法体会到的精彩，一起看看哪一种最BT吧！

一、羽灵。普通羽灵法师加点大致为1体4灵、隔级加力，练级速度快、攻击强劲，但防低血少。

无敌血法：初期加少许灵力和力量以便穿法袍，然后全部加体质。这种法师有强过妖兽的血量，再加上自己的加血魔法，任何职业都不可能将其快速杀死。不用担心血法攻击力低，在《完美世界》中，法师的攻击力更多取决于技能而非灵力，灵力的最大作用在于增加MP，MP不够可吃药，血长才是硬道理。

练级速度：慢；烧钱程度：高；推荐度：★★

全力法师：初期加少许灵力，然后全部加力量。见过穿重铠拿大刀的法师吗？这种法师虽然近身比战士还差很多，但依靠本身的魔法和重铠的抗性，在与其他法师的PK中不处下风。

练级速度：慢；烧钱程度：中；推荐度：★★☆

全敏法师：初期加少许灵力和力量以便穿法袍，然后全部加敏捷。上面的两类法师攻击力较普通法师要低不少，可是这种法师却拥有强大的攻击力。为什么？打3下出一个暴击，攻击力自然不低。

练级速度：中；烧钱程度：中；推荐度：★★☆

二、羽芒。羽芒普通加点为1力4敏、隔级加体，攻击强悍，但只能穿轻甲。

全力羽芒：升级点数全部加力，敏加到能拿雀画弓。如果羽芒穿上了重铠，再加上翼盾，打Boss时就能当坦克了。平时练级依靠“蛇蝎”和“尖牙”，近身用大刀砍。羽芒的近身技能有“翼击”“翼展”“狂雷天鹰”，10级的翼击能干掉怪3000以上的血，另外两招都是范围攻击，再加上“蛇蝎之矢”和“尖牙”的持续效果可累加，这样的羽芒绝对是所有人的噩梦。

练级速度：快；实力：强；推荐等级：★★★☆

全灵羽芒：这是游戏中最奇特的存在。升级点数全部加灵力，力、敏加到能拿雀画弓。前期练级会很困难，但等出了“箭阵”以后却是升级最快的。49级以后找一个羽灵组队，羽灵去引一群怪，放出箭阵，可以说就无敌了，且群P中实力极强。



武侠的修炼相对比较正统

练级速度：先慢后快；实力：BT；推荐等级：★★★★☆



全敏法师却可能有很高的攻击力

三、武侠。武侠是个多方向的职业，加点方式很多，一般用作副坦克。拳套武侠实际运用上很像WoW中的盗贼。武侠没有特别BT的加点方法，除非是全灵武侠，不过可行性太低。

拳套武侠：1力4敏，隔级加体。其实这种武侠并不是很另类，已有很多玩家尝试过。高敏武侠的好处在于高暴击和高闪避以及快速的攻击。技能方面主升“寸力”和“龙现”；PK时要用到“流水”，可适当升一点。这种武侠30级以前有些难练，但后期还是很有前途的，而且由于不频繁使用技能，能省下不少药钱。

四、妖兽。“兽兽”是个比较特殊的职业，它的最大作用就是当坦克来用，这也就注定了妖兽不能玩得太另类，而不加力量，否则组队时会被所有人鄙视。大多数妖兽都是用斧锤的，当然也有极少数用双手剑的，是很另类，但也很垃圾，就不再赘述了。

力魔妖兽：2力1灵1体1敏。妖兽的技能很多，所以很耗蓝，可是不使技能攻击又低得不像话，所以加一些灵力可让兽兽有更多的发挥空间，不过当坦克时抵抗力略显不足。

血牛妖兽：3力2体，敏捷跟装备。妖兽最有名一招是“化血成魔”，即降低血量换取高命中，和“兽王无敌”组合用基本无敌，是杀羽芒必用技能。可羽芒攻击力极强，降了血量岂不是自取灭亡？如果你的角色皮极厚，血量降几千基本没有影响，这种妖兽在组队中最受欢迎。

（请本文的作者速与本刊联系，以便及时邮寄稿费）

■类型：在线角色扮演 ■制作：目标软件 ■运营：目标在线
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.fodonline.com

《傲世Online》弓箭手终极修炼法

■北京 萧风丝雨

弓箭手在《傲世Online》中是个依靠远程攻击的角色，远程攻击可弥补自身防御低的缺陷，所以在加点时一定要考虑好。笔者认为，适当加敏，使其在攻击时减少Miss，让敌人还没有来得及近身就被消灭，这才是最佳效果。下面分析几种加点类型，并推荐该类型适宜的装备。


毒雾箭是可适当加点的技能


高敏少力的加法练级就比较慢


弓箭手的职业套装


PK中弓箭手应在后排制敌

攻守兼备型

此类型角色非常平衡，没有突出的特点，但能力全面。采用这种加法的弓箭手练级时应使用弓箭在远程制敌；在国战中没有什么优势，适宜在后排攻击敌人的前锋；在PK中优势不大，只可放冷箭，正面交锋胜算很小。

马匹的选择：马王神鞭。属性上加10%伤害，非常有用。

宝石镶嵌：衣服上推荐萤石（加法术防御力）或绿松石（加生命最大值），武器上推荐鸡血石（加物理攻击力）或萤石（加法术攻击力），帽子上推荐血玛瑙（加产生伤害）或绿松石（加经验）。

护身符的佩戴：练级时推荐尾宿护身玉（加6%经验）或毕宿护身玉（加1%伤害），PK时推荐毕宿护身玉（加1%伤害）或镇星护身玉（幸运值加1）。

技能分配：血欲、青毒箭、悬心之气、箭人合一建议加满，在PK和攻击上效果明显，其他可适当加。

高敏少力型

敏一定要高，稍微加力可让其使用适当的武器。缺点是没有物理防御和法术防御。如此加法的弓箭手在练级时有高回避和高命中，可和敌人慢慢磨；在国战中也应在后方攻击，但回避率高；PK时很容易被法系职业杀死，但对武将和女侠的话，胜算很大。

马匹的选择：马王神鞭。

宝石镶嵌：衣服上推荐绿松石（加生命最大值），武器上推荐血玛瑙（加生命最大值），帽子上推荐血玛瑙（加伤害）、绿松石（加经验）或琥珀（加敏捷）。

护身符的佩戴：与攻守兼备型相同。

技能分配：推荐加满一些能产生高回避的技能，如青虹箭和千刃斩，其他可参照攻守兼备型。

敏智加点型

适当加敏，可穿上装备（鞋、护腕）即可，智慧可稍微多加一些，这样可增加法术防御力。适当加体质和力量，保证穿上稍微低级的衣服即可。缺点是攻击力很低。在练级时，敏智型弓箭手不占优势，回避高但打怪慢；在国战中可顶住法术攻击；PK中有一定优势，不是很怕术士也不怕近身攻击，当然由于攻击不高，想要赢也不容易。

马匹的选择：马王神鞭。

宝石镶嵌：衣服上推荐绿松石（加生命最大值）或琥珀（加回避），武器上推荐血玛瑙（加生命最大值）或萤石（加法术攻击），帽子上推荐血玛瑙（加伤害）、绿松石（加经验）或琥珀（加敏捷）。

护身符的佩戴：与攻守兼备型相同。

技能分配：青毒箭、凝结箭雨一定要加满，仙神术、血欲建议加满，箭人合一与术士PK时很有用，建议加满。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：GameHi ■运营：百海信息
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.dkonline.com.cn

《挑战》PK深入分析

■上海 倬倬

现在《挑战》的玩家经常争论各职业PK的强弱，虽然各自言之有理，但笔者认为PK取决于以下五大因素，按重要性依次为：网速、装备、操作、地点和职业。剔除其中人力不可抗拒的因素不难发现，PK最核心的两点就是“生存时间”和“攻击输出”。

生存时间

只要人物血多，生存时间就越长，因此一段时间里很流行全血这样的加点方式。很多人认为“血法”无敌，是因为《挑战》里的攻击很大程度上受技能影响，所以只要血够长，就会有更多的取胜机会，因此大部分玩家都把加血作为属性点分配的重头。但生存时间并不只和血的多少有关，还和后续能力紧密相关，即便你的血有10 000，如果只靠有冷却时间的血瓶来维持的话，肯定不及拥有群疗技能的巫师。目前最大的红瓶补血只有1600，而群疗是直接加满，也许3000HP的巫师优势并不明显，但5000以后，红瓶和群疗的差别就有天壤之别了。因此在加点时大家要三思而行。

攻击输出

当然，仅仅依靠超强的生存能力并不能取得PK的胜利。在新版本推出之前，巫师的加血技能虽然很强，但他们却很少敢参与PK，因为他们没有优秀的攻击输出。攻击输出的目的只有一个，就是最大限度地打击敌人，而在《挑战》中强力输出的条件有3个——连续、速度和强度，这3者相辅相成，却又各有独自的优势。



重要的是打得敌人无法还手



PK中对速度的掌握很重要



血巫的攻击十分可怕

先说连续。所谓连续，就是攻击不被打断，实现条件就是PK精髓中的精髓——硬直，即靠高攻击力在极短时间内打得对方无法行动。《挑战》本身就是款动作网游，好比可练功做任务的《拳皇》，所以设法打出硬直既保证自己继续攻击，又能减少绿盾和HP损耗。连续很大程度上要讲究操作，在此不多赘述。

再说速度。速度有移动速度和攻击速度之分，因为骑士开了技能移动速度增快，所以在中期和任何职业PK都不落下风。骑士本身就是近战职业，攻击强度不弱，而那些远程攻击者一旦不能很快和骑士拉开距离，最终就难逃一败了。除了骑士，在移动速度上领先的还有弓箭手，相信到游戏后期，开了“凌波”的弓箭手加上强力的攻击技能，打出上万点的伤害也不是难事，那时任谁也不能再轻视他们。谈到攻击速度就不能不提驱魔师，在前期正是因为驱魔师快速连贯的快速攻击，才让他们在PK中称雄，因为快速所以很难被打断，同时容易让对方无法施展招数。此外，减速类辅助技能，如骑士的眩晕攻击、法师的冰系魔法、驱魔师的荆棘、巫师的定身，这些技能的施展最大程度上体现了你的PK技巧。要在恰当时候使对手减速，为自己创造攻击机会。

最后说强度。强力的打击可秒杀敌人，即便你有再高的技巧、速度、加血能力也很难在死亡的一刹那施展。因此在《挑战》的中前期，法师占据了较大的优势。但随着级别的上升、装备的增强，法师的这一优势慢慢削弱。巫师在游戏中期势头正盛，如果你是一个“血巫”，在开放了新的攻击技能后，拥有很强的生存能力和攻击输出，自然无人可敌。但在游戏后期，快速高攻的双重骑士、远程重击上万的弓箭手必然会改变巫师一家独大的局面。

《挑战》是一款平衡性相对较好的网络游戏，因此对PK技巧的研究也变得更为有意义。这显示游戏的乐趣所在——一切都在变化，充满着挑战的世界正在等着你。

始终如一的“幽怜草”

■本刊记者 花美圆

在我们的网游玩家中，有许多人以游戏为生命。这并不完全是说他们真心喜欢哪一款游戏，而是说他们选一款游戏玩到收费，然后执著地奔向下一款新游戏。一款单机游戏的生命力可能是一周、一个月，网游能吸引一个人在里面待半年也算成功了吧？但就是有的人像我们今天的主角“幽怜草”一样，在《大话西游Ⅱ》里一待就是两年多。感性的幽怜草说，在“大话”里待这么久，关键是为游戏的故事而感动。



游戏ID：幽怜草
居住地：江苏省无锡市
爱好：游戏、写作
游戏经历：《大话西游Ⅱ》官方论坛最新话题版版主

让幽怜草感动的事

“大话Ⅱ”中我有好多哥哥姐姐，因为我年纪比较小嘛。其中有位哥哥对我很关心。在“大话Ⅱ”游戏里带我练级、陪我练法，反正能帮的忙他都随叫随到。后来就互相交换了手机号码，天气凉了他发短信给我，让我注意晚上盖好被子别着凉了。第二天如果要下雨，就发短信提醒我带好雨伞（我和他的城市比较近）。我经常对着电脑忘记吃饭，他还让我记得按时吃饭，注意不要把胃饿坏了。

我真的很感动。我爸妈跟我一样，有时候有点随意，不太注意小细节，但他就十分细心。

记者：听说你是个“大话”的“死忠”？从“大话”还是从“大话Ⅱ”开始的呢？

幽怜草：“大话”只是看过别人玩，真正接触的是“大话Ⅱ”。和大家一样，都是朋友推荐的，说这款游戏不错。



“这条罕见的变色龙，可惜不是我的”



“这是第五次联赛的时候，我们江苏区得了4级别冠军时的合影”

记者：那这两年多始终在一个游戏里，靠的是什么呢？

幽怜草：感情！是的，感情！“大话”是一款很注重感情的游戏。

记者：可以举个例子来说么？

幽怜草：整个游戏的设计就像是一段人生。例如“大话Ⅱ”中的“过称”就是完成剧情任务，整个1～14称的任务是个很伤感的故事。看着别人的故事、看着别人的不幸，这样才更珍惜自己的幸福。



“我的婚礼”

记者：呵呵。其他游戏在这方面难道就不好么，还是你目前为止只接触了这一个游戏呢？

幽怜草：“大话Ⅱ”中的结拜系统、婚姻系统都是很吸引人的地方，现在新推出的两小无猜宝宝系统更是让我们体验到为人父母的辛苦。而且“大话Ⅱ”采用的是回合制战斗，这一点可能很多人不喜欢，但我觉得回合制很容易控制战斗过程，既不复杂又很讲究战斗策略。

记者：你觉得游戏是一种体验吗？你觉得自己是否不是一个纯粹的游戏玩家，只是因为喜欢“大话Ⅱ”，才成了只玩这一个游戏的玩家？



“我们结拜的5姐妹”

幽怜草：游戏当然是种体验！我上面就说过，感觉就像是虚拟的人生。其中有感激、有背叛、有成功，更有不断的失败。

记者：听起来很有哲理，这和你的另一个爱好有关吧？

幽怜草：嗯，闲暇时我喜欢写写小说，发到一些论坛去，当然主要还是在游戏官方论坛。目前在写长篇小说，还想找出版社呢。

记者：什么题材呢，都是和游戏相关的？

幽怜草：这也是“大话Ⅱ”培养起来的吧。说起来也很偶然，因为“大话Ⅱ”每月有特约撰稿人的评奖，其中10篇优秀作品的作者有点卡得。当初就是为了得点卡才写的，后来写着写着就成了习惯了。所以，发在网上的小说基本都是以游戏为背景写的。



“这张图是我最喜欢的。二转前的最后一天，要领最后一个法宝杀自己的化身。小草是我的女儿，可爱吧？”

记者：游戏、写作，那你现在的闲暇时间都是怎么安排的呢？

幽怜草：我接触电脑的时间比较长。除了写写小说，管理一下论坛，其他的时间大都在“大话Ⅱ”里。偶尔也去其他游戏里找朋友聊天，然后就是在写这部现实题材的长篇，就是这样。P



魔兽建筑学的研究

■陕西 PurPle

建筑学对于关注RTS的玩家并不陌生，但这个经常出现在各种战报以及评论中的字眼并没有得到应有的重视，在绝大多数玩家眼里，它只被理解为一种建筑摆放位置的小伎俩，实战时也只是照着高手录像依样画葫芦。其实这归结于大家对于建筑学重要性的认识不足，《魔兽争霸III》经过4年发展，经历了单纯靠战术→拼操作→比意识的几个阶段，现在的职业选手交战已经是心理与细节的比拼，被对手抓住一个失误就可能导致全局失利。所以职业选手不会放过任何可以使自己在游戏中获得优势的办法，“建筑学”就是在这样的背景下得到升华的。现在，在广大玩家努力下建筑学已由原来的单纯防守发展到辅助MF、被动侦察甚至进攻等各方面，游戏中比对手掌握更高超的建筑学可使玩家在游戏中获得优势，历届国际大赛也从来不缺乏靠优秀建筑学获胜的经典案例。说到这里，你是不是越来越想掌握这么实用的技术了呢？就让笔者抛砖引玉，与大家交流一下“建筑学”的经验。

不要相信自己的眼睛——什么是“触碰体积”

触碰体积对于普通玩家可能有些陌生，其实魔兽中所有单位与建筑物都有触碰体积。纠正一个很多人对于触碰体积的错误认识：触碰体积的大小是在“魔兽地图编辑器”→“物体编辑器”里规定的，而不是很多人理解的“肉眼看到的单位大小”（在屏幕上实际显示大小的属性是缩放值）。下面为便于大家理解，我做个试验来说明触碰体积与缩放值的关系。在（图1）中用农场做了个圈子，图中建造每个农场之间相差一格，这个空隙只允许触碰体积小于32（不包括32）的单位通过，虽然山丘之王看起来比其他3个大块头英雄小得多，但所有的英雄触碰体积都为32，所以里面的4个英雄都无法逃出这个圈子。看似与山丘之王大小相仿的农民与步兵却可以自由出入，因为他们的触碰体积都在32以内。关于缩放值我给大家做个案例，再看图1：大家应该注意到右边缩放值为5倍的农民与缩放值只有0.5倍的坦克，前者虽然看似比房子间的空隙大得多，但其触碰体积与其他农民一样小于32，所以仍可自由出入，而那个缩放值0.5倍的“微型”坦克看起来比普通农民还小，但因为触碰体积仍然为48，所以依然被挡在外面。说到这里相信大家已经明白，游戏中建筑学的精髓都在触碰体积上，而我们不能主观地靠感觉认为单位是否可以通过一些路口，因为游戏引擎是靠比较触碰体积的大小决定该单位是否能通过的。


图1：游戏中不要过分相信自己的眼睛

游戏中所有单位的触碰体积如下表：

种族 \ 触碰体积	小于32	大于等于32
暗夜精灵	小精灵、猛禽德鲁伊	弓箭手、女猎手、树妖、弩车、利爪德鲁伊、山岭巨人
人族	农民、步兵、牧师、女巫、破法者	骑士、火枪、迫击炮小队、蒸汽机车
兽族	苦工、巫医、萨满	兽兵、狼骑、牛头人、猎头者、投石车、科多、灵魂行者
不死族	侍僧、阴影、食尸鬼、石像形态	憎恶、绞肉车、蜘蛛、女巫、巫师、十胜石雕像

注： 1.所有英雄触碰体积均为32，所有空中单位均为8（可忽略）。

2.除了1级幽灵狼、巫师、巫术妖棍召唤的骷髅战士和骷髅法师、1～2级腐尸甲虫、1级豪猪、1～3级黑暗之奴外，其他召唤物触碰体积均大于32。

3：鉴于中立雇佣兵实战应用有限，这里不再阐述，读者可自己研究。


图2：有蓝色范围的均属大型建筑

如何让我的基地固若金汤?

这一节肯定是大家最关心的，也是建筑学最直接的用途。合理的建筑学可使自己的基地初期免受敌人骚扰之苦，也可以在自己处于被动时仍然保留胜利的希望。以前跟着高手生搬硬套布置基地，既枯燥劳累又问题多多，一个建筑物不小心放错半格就会留下祸根。所以与其模仿他人的布局，不如自己学会建筑规则，布置属于自己的基地。如果玩家用物体编辑器看过的话可能会产生疑问：触碰体积有很多种数值，可笔者只进行了两种分类，小于32和大于等于32，差别有那么大吗？事实就是这样，魔兽中的所有建筑物从互相组合的区别来看可分为两种，我们可通过地图编辑器看到。选择"查看→路径→地面"后在某些建筑物周围会出现蓝色区域（图2），蓝色区域是不允许建造建筑物的，但允许单位通过这些区域，而有些建筑物则没有这个蓝色区域。我们姑且将有蓝色区域的建筑称为"大型"，没有蓝色区域的称为"小型"。这样的话大型建筑与小型建筑就形成了魔兽建筑学中的3种基本建筑组合：小小、小大、大大。前面说过小型建筑建造的时候不会留下任何空隙，所以第一种"小小"组合不允许任何单位通过；第二种"小大"组合是关键，因为小型建筑间没有空隙，所以"小大"的组合只有大型建筑所带来的空隙，这个空隙只允许通过触碰体积小于32的单位，这种组合也是一般摆放基地的重点环节；而第三种组合要注意了，这种组合之间的空隙是两个大型建筑的叠加，所以它们之间可以通过所有单位。下面是每个种族的大型与小型建筑物列表：

	小型	大型
暗夜精灵	月亮井、猎手大厅、奇美拉息木、远古守卫者	基地、战争古树、知识古树、风之古树、祭坛、商店
人族	农场、狮鹫笼、伐木场、铁匠铺	基地、兵营、神秘圣地、基地、祭坛、车间、商店
兽族	地洞、箭塔、战争磨坊	基地、兵营、兽栏、灵魂归宿、牛头人图腾、商店
不死族	通灵塔以及其升级品	基地上侧（注）、兵营、屠宰场、诅咒神庙、坟场、金矿、商店

注： 1.不死族基地极其特殊，它的上侧与其他种族基地一致遵循大型建筑规范，但左下右三侧空隙极其巨大，左下右三面即使与小型建筑接触也可通过大型单位。

2.不死族金矿有农民工作的一侧算小型，如没有农民的话算大型建筑。

3.与树木紧贴建造的建筑可将树木理解为小型建筑。

4.NE基地拔起后属大型单位，触碰体积会变小。举个例子，ShowTime利用古树拔起后的特点做了个"开关门"（图3，图中红线标示的路只允许触碰体积小于32的单位通过，下同）。

5.所有可升级建筑升级前后其属性触碰体积均无变化。

6."小小"组合建造时错一个格子可认为是"小大"组合。


图3：ShowTime在TS上做的可开关门的基地

实例参考

通过以上学习，相信大家对建筑学有了全新的认识，现在大家可以完全根据自己的意愿建造"家"了，为了方便新手玩家上路，针对每个种族完全不同的特点，我挑选出了一些例子供大家参考。

1.Human篇

说到人族开局就不得不提著名的"关门打狗"式布局（狗：今年是狗年谁敢动我！）。具体思路是用一些前面介绍的小大建筑组合将基地做一个"口袋"，只留一个可供英雄出入的路口（图4），敌人的屠农英雄进来后将路口堵死，等对方回城或回祭坛，这样就极大地保证了农民的存活率。但即使如此还有一个问题，如果对手英雄是剑圣的话，农民在2～3次疾风步的打击下很可能会死掉一个，有没有完美的无伤亡解决办法呢？只要肯动脑筋肯定可以找到。这里我们可用小大建筑组合做一个小巷子（图5），将红血的农民藏在里面，可躲开所有近战英雄以及触碰体积大于32单位的常规攻击。


图4：不管Sky基地内部空间有多大——入口永远只有1个


图5："小巷子"在很多时候可以保护农民

现在再来谈谈Human分矿的建筑学。对于Human来说分矿被骚扰是很头痛的，死农民不说，看着敌人英雄等级


图6：优秀的建筑学使Sky在逆境中不落下风

往上升才最痛苦。分基地建筑的摆放此时便很重要。虽说解决这个问题很简单，只要将分矿也做成一个“口袋”便可最大限度地将敌人挡在门外，但实战时情况复杂，我发现很多Human玩家对于分基地建筑摆放很随意，这样就埋下了很大的安全隐患。为说明这个问题的重要性，我们来看看WCG2005世界总决赛中，Sky在LT上3点位置分基地的摆放（图6）。我们绝大多数Human玩家在这里建造分矿时总喜欢将分矿建造在右边靠近树林的地方，这样摆放分基地后如果再想将分基地做成“口袋”，就只能用房子和箭塔组成一道墙。凭箭塔的强度，这样布局很容易被对手大军冲破。我们来看看Sky是怎么解决这个问题的：他将基地建造在最左边靠近树林的地方，然后将箭塔横着排开，这样就形成了一个入口在内侧的“口袋”，血最多的基地在外围充当了“墙”的角色。这样建造的最大好处在于敌人如果想出入分基地，那就要绕一大圈，而且基地的强度远远大于其他建筑物，结果就是ShortRound在兵力一度占据绝对优势时也始终不敢进入这个“鬼门关”，最后成功保住分基地的Sky赢得了中国第一个WCG2005魔兽项目世界冠军。

2.Orc篇

根据上面所介绍的，也许有Orc玩家希望将Human的基地建筑学搬来沿用，其实是不行的。原因有几点：

①Orc凭借其英雄出众的个人能力，使其很多时候是在地图上狂奔，很少需要用基地作为掩体。

②农民本身也有天然的避风港——地洞，而且农民HP比较多，不用特意考虑保护。

③一般情况下Orc绝大部分主力部队触碰体积均大于32，你肯定不希望自己的部队进基地的时候因为排队而冤死吧。


图7：Gruuby的基地堪称建筑美学

④地洞是游戏中唯一的重甲人口建筑物，绝对是重点的保护对象，不可能和Human的农场那样摆在外面风吹日晒，而且制造箭塔的机会又很少，所以初期做小型+大型建筑物的组合本身就比较难。

因为上面这些原因，所以大多数Orc开局比较随意，需要注意的地方是哪些呢？首先要最大限度地增加基地内部的空间，将地洞与商店（兽族补给只能靠这个了，龙脉啊）包裹在里面，地洞最好不要放太多在一起，一般两三个一堆就好，因为狮鹫与毁灭等用魔法攻击+范围溅射手段拆地洞的话，那可是成片成片地倒。最后比较重要的是二级基地的兽栏与灵魂归宿的摆放，因为初期兽族内部空间不可能留太大，所以应该建造在集中农民伐木出来的空地上。如果放到外面的话，采用吹风流或Sky流打法的对手这时肯定会有一波压制，兽栏再被打掉那局势可就不一样了。至于到底如何做，看图7可以说明。

再说说另外一个建筑学的研究方向，相信很多Orc玩家对于NE的吹风流等一系列魔法兵种为主的战术深恶痛绝，我们来看看中国兽王XiaoT在WCG上对阵NE时多次使用的一个方法：大多数NE为保护小精灵免受骚扰，经常会在初期靠着树木做一个小口袋保护农民，但这样也就留下了祸根，大量的小型建筑都去做口袋了，留下主基地孤立无援，古树根本无法有效阻挡敌人的部队冲进基地内部，何况Orc还有加速卷轴。从数据上分析，本来NE主基地就甲少血少，再加上兽族狼骑的超强拆房效率与牛头冲击波，使得XiaoT数次成功在中期拆掉了NE对手的基地（图8）。


图8：NE的主基地将成为Orc新的突破点

3.NE篇

相对前面两个种族，NE玩家的自由度大了许多。NE的古树作为建筑可以攻击，不管开矿还是MF都能得心应手。


图9：suhO利用战争古树MF


图10：其实保护小精灵很容易

下面给大家选取我国暗夜王子suhO在WCG上的精彩表现进行说明。图9是suhO在三十二强比赛中利用战争古树MF的场面，新手在这里要注意控制，打死野怪的最后一下要留给英雄，如果是建筑物打死的话将是没有经验的。不要让古树扎根，因为那样野怪会转而攻击英雄。图10是suhO在对阵Orc时利用建筑学保护小精灵的场景，因为月井是小型建筑物，所

以中间要留开一个空隙，而这个空隙英雄与兽族步兵是进不去的。图11是suhO在八强和ShortRound交战时的基地布局，我们分析一下，suhO用“小小”和“小大”的组合将基地围了半圈，如果ShortRound上来就点suhO基地进行强攻的话，那么部队会绕一大圈，里面更是只有区区一点空间可使对手的女猎手部队攻击，想打生命之树就只能将外围建筑拆掉。在接下来的拆房大战中也是suhO笑到了最后。虽说这场比赛建筑学运用不是取胜的决定性因素，但也可以让我们看到其重要性。关注suhO的玩家相信还记得WCG2004中国区预选赛决赛上他与好友Sky在GW上的那场经典逆转战，当时Sky打死了suhO所有的英雄，并且兵力已占绝对优势，Sky毫不犹豫地冲进suhO基地，结果却是全军覆没，NE的古树小巷在那场比赛中发挥了巨大作用。WCG2005世界总决赛，俄罗斯选手Neytpoh在与xiaoT的三十二强对阵中似乎重演了这经典的一幕，在xiaoT的一次进攻之后Neytpoh的远古之树险些被拆，Neytpoh发现对手的目标是自己的基地，于是在基地周围种下了4棵战争古树，因为古树不占人口，Neytpoh可一直将人口控制在50以内，而当xiaoT再次来到自己的基地时，Neytpoh的古树大发神威，不但将xiaoT挡在门外，还在只损失2棵古树的前提下将xiaoT的英雄与绝大部分部队打成红血（图12）。


图11：想打主基地可是要绕一大圈的


图12：Neytpoh几乎是靠战争古树击败了xiaoT

4.UD篇

之所以将UD放在最后，是因为UD在实战中对于出生点比较敏感。侍僧只负责采矿的特性使UD玩家除了探路不会造多余的侍僧，矿区的安全直接关系到UD经济的发展。由于UD主基地的特殊性（参见第二节注1），使得其很多时候无法用基地做屏障，造出像NE与Human一样的“口袋”，自此UD矿区成为兵家必争之地，敌人在UD基地升级时进行强攻，即使用回城换掉两三个农民也是赚的，这令很多UD玩家头疼不已。虽然问题多多，但众多UD玩家还是能找出解决之法，我们可以利用建筑学的知识制造“小大”或“小小”的建筑结合使对方英雄无法进入。但这里特别要注意，在做屏障的时候也要注意商店的摆放，如果商店被打掉便造不了十胜石雕像，所有的人都知道这意味着什么。由于UD对于不同地图和出生点的敏感性，笔者结合一些有代表性的例子来说明。（图13）是我国香港的选手Nicholas在对阵兽王Gruuby时的布局，利用初期必造的4个建筑便可成功拒敌人英雄于门外，但缺点也显而易见，就是主基地和商店缺乏足够保护。第二种更好的布置方案便走向前台，来看看Vankor选手在同样位置时的布局（图14），虽然对手英雄可进入自己矿区，但Vankor已经给侍僧安排好了逃跑路线，两座通灵塔做的小巷子也可以有效地保护侍僧，同时给予基地和商店足够的保护。当然这种方案对于操作要求更高一些，是近来比较流行的开局方法。我推荐操作不好的朋友在这里还是采取完全堵死的方案。（图15）是Sweet在TS上10点的布局之一，触碰体积大于32的单位要进入矿区的路就只有下面坟场与树木的交界处，如果对手贸然率领部队冲进矿区，伐木的食尸鬼可很容易将敌人困在里面，而侍僧可以从中间3条路安然离开，商店也在这个布局下得到了最大的保护，基地里外均可购物。这个布局布置时的要诀在于图中商店处本来是有一棵树的，游戏开始时要控制食尸鬼将其伐掉。我们再看看（图16），这个就比较有意思了，Sweet在GW的10点用祭坛和两座通灵塔做了一个英雄无法进出的“保险箱”，这个布置比较简单，而且也能最大限度地保护侍僧，但是对手英雄的不确定性以及对于整体建筑布局的影响比较大，可行性还有待实战考验。


图13：这样的布局可以将英雄拒之门外


图14：虽是以侍僧的安全为代价可是却可以顾全大局


图15：比较理想的基地布局


图16：“保险箱”可以有效保护濒临死亡的侍僧

魔兽还有许多值得研究的东西，建筑学用途当然不止于此，限于篇幅笔者只能介绍这么多，希望能为读者带来收获。虽说竞技的主角永远都是操作+战术+意识组成的铁三角，建筑学在大部分时间只能作为配角，但掌握它的人往往都能掌握更多的胜机。还是那句话：“掌握建筑学你不一定能胜利，不懂建筑学你一定会四面碰壁。”

"我们是Team 3D。"
——3D Moto

"我喜欢北京，我喜欢中国。"
——3D Sievers



中国，我们到了

——3D战队访华北京站纪实

■本刊记者 Sir William

空降在北京

2006年3月10日，两届WCG《反恐精英》项目冠军、世界传奇战队3D受NVIDIA以及Intel（英特尔）两大厂商的邀请，来到中国，在北京、上海、广州、成都、西安进行为期10天的巡回表演赛。在NVIDIA的GeForce 7900显卡发布会上，记者继WCG2005世界总决赛后再次见到了3D。经历了长途飞行的他们尽管显得疲倦，仍然出席了发布会。巡回表演赛将从11日正式开始。在发布会上，Griffin 'shaGuar'Benger认出了记者，趁着在场众人不注意，飞速地做了个鬼脸。

大众软件和3D的约定

11日大清早，记者赶到了朝外大街的520网吧。凭借着朋友和记者的双重身份，我得以先期来到VIP室，开始我的采访。显然，3D队员尚未从时差和旅途劳累中清醒。不过还是有人最先认出了我。"哈哈，我们又见面了。你住在北京？"3D的经理Crai Levine伸着硕大的手掌走上来。

我看了看，沙发上，Ronald 'Rambo' Kim、Griffin'shaGuar'Benger、Dave'Moto'Geffon、Mikey'Method'So、Josh'Dominator'Sievers都在。而Moto，这位2004年WCG总决赛上一举击溃SK的英雄，在缺席WCG2005之后，也来了。

"为什么Volcano（Sal Garozzo）没有来呢？"

Levine回答："他自己乘飞机来。下午3点到。"

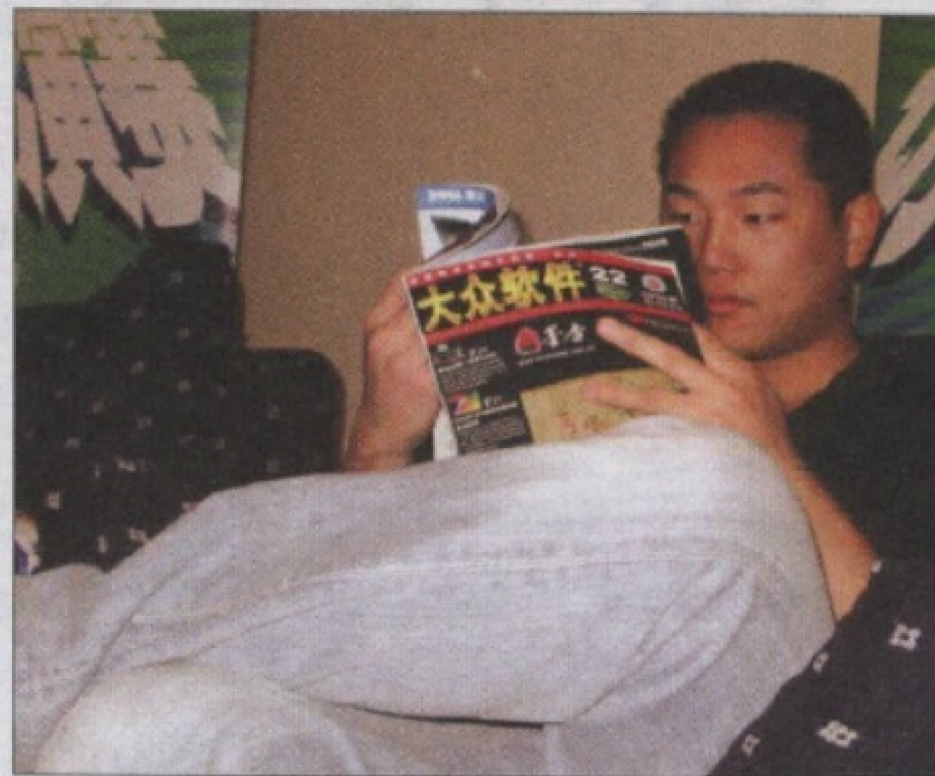
"可怜的家伙……那Miller（KSharp）呢？"

"他要处理一些家庭事务，很抱歉。他自己也觉得很遗憾。"不过Levine一再保证："Miller没有退役。他目前暂时没有这样的打算。不过……和Garozzo一样，他首先要完成学业，还有处理好家里的事情。"

So非常疲惫，在听着音乐打瞌



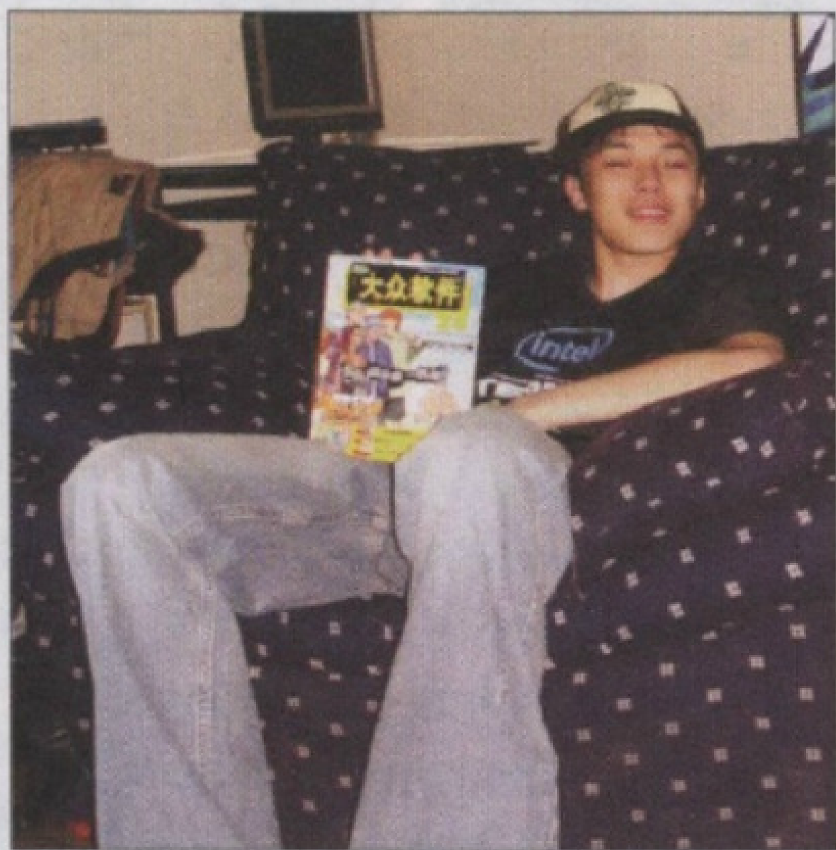
看，这上面说到我的事迹了



Kim是非常认真的读者



为我们的读者签名


So可是有一年软龄的老读者了

睡，那么我先从其他人下手吧。

"我的朋友，你给我们带了什么？" Sievers爽朗地笑起来，中断了我和Levine的谈话。

"当然是杂志，还有存有你们照片的光盘。" 我拿出了2004年22期的《大众软件》，此时Kim对Geffon低声说了些什么，后者的注意力开始集中到我的手里。我把杂志递给Moto，这上面记载了他在de_inferno上两局内击溃SK的精彩表演。

"啊……那是我们的比赛！" 这位3D的突击手惊呼起来，旁边昏昏欲睡的shaGuar"刷"地凑近了。

"你怎么描述这场比赛的？" 看得出来，Moto非常关心自己的形象。我回答："你看过电影《特洛伊》吗？一个精妙的布局，一个危险的陷阱，还有伟大的英雄。这是事先安排好的计划（plan）还是一种猜测？"

Kim和Moto——这两人是这个陷阱的作俑者，前者笑着摇摇头，后者很认真地说："我们注意到，SK在A点的箱子旁边放下C4，位置从来没有变过。所以我们决定赌一把。当然了，我躲在那个地方，他们没有发现我，结果，我打死了一个，然后他们试图把我干掉……"

"于是你完成了这个不可能的任务。事实上，几乎所有的队伍都在那个位置埋设C4，但只有你们想到了这个计划——那其实是你的比赛。"

Moto笑了。这是个好机会，我开始询问："2005年你很长时间没有比赛，我在新加坡也没有见到你。"

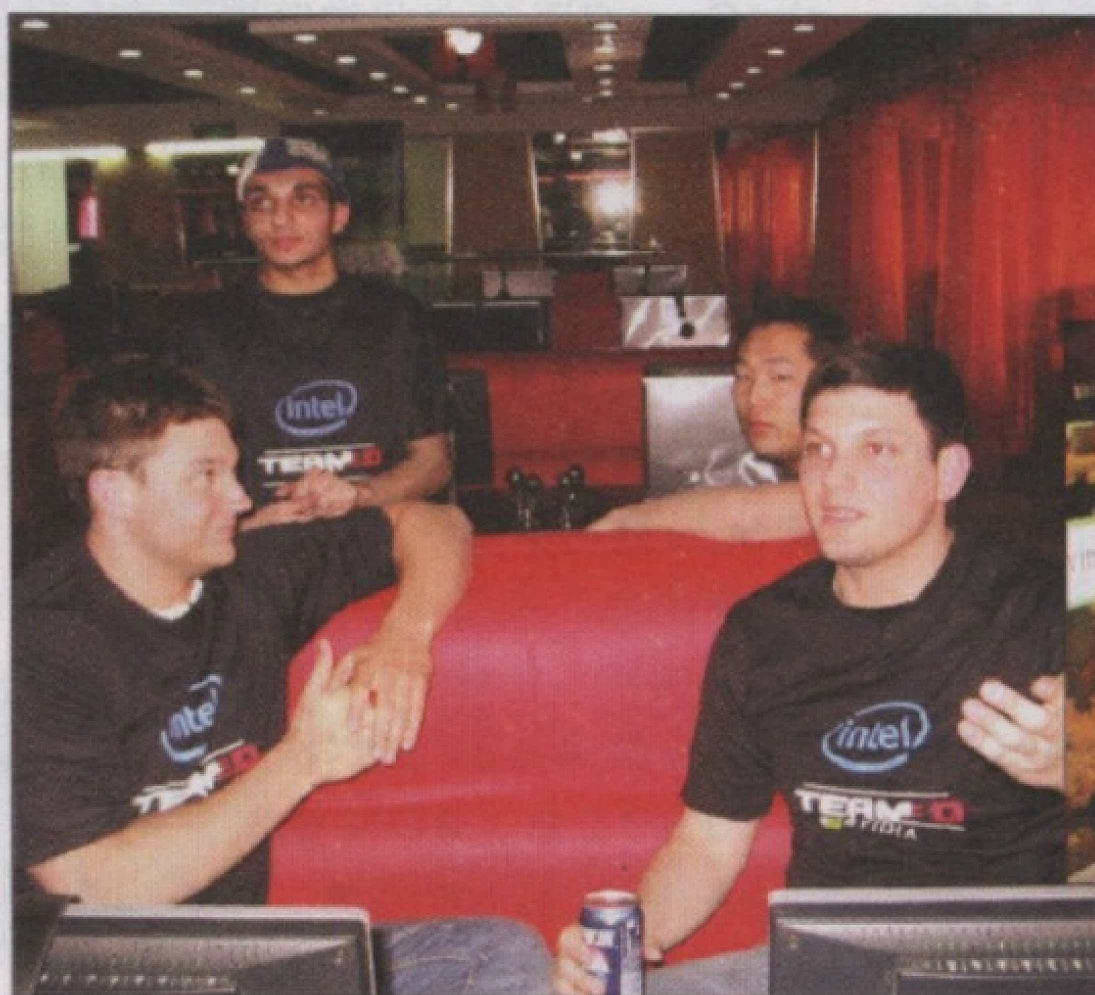
他耸耸肩："一个赛季有很多比赛，我的家人对我在这方面花费了太多的精力表示了不同的意见，包括我的女朋友。所以我决定休息一段时间。还有我的学业，在美国，课程并不比中国轻松多少。"

这可和一些传闻不太一样。"有朋友告诉我，你非常喜欢《魔兽世界》，你似乎一直在玩这个……"

Moto立刻澄清："不不不，《魔兽世界》是个好游戏，但我觉得家庭和女朋友更好。"

"中国人，你没有什么要和我说的吗？" shaGuar在我身后发问。

"当然有。谁也不会忘记，你和Jimmy_Lin带着EG在新加坡给东南亚强队上课的情景。我说得对不对？当时我这么说，现在也这么说。"


"中国的玩家很热情！"

这个难缠的家伙终于开心起来。"哈哈，你先知先觉，我佩服你。"

"为什么你们在dust2重点进攻中门的战术没有在半决赛上使用呢？" 我终于问出了这个敏感问题。

"你以为他们（shaGuar指的是他在俱乐部的队友）都是新手？" shaGuar非常小声地回答，同时指了指Sievers，"你看你看，他正得意呢……" 而那个大个子正是下一个采访对象。

"15局比赛里你拿下了惊人的30个frag，能说说是怎么做到的吗？"

Sievers拍拍我的肩膀："呵呵，每天练习7小时，然后有一个好的鼠标，一副好的耳机。就这么多。" 这个家伙接着反问我："《大众软件》在中国有多少读者？我们很受欢迎吗？"

"超过250万。另外，你们在中国的Fans比加利福尼亚的人口都多。"

我的回答让Sievers睁大了眼睛。"原来我们这么出名……" 不过他要是知道So和Kim在中国有何等人气的话，恐怕会妒忌。

正式的发布会开始了。我问shaGuar："sunman曾经是你的队友，他所在的coL是你们在北美最大的对手。你怎么看待这个问题？"

"我恨他！" 这句回答让在场记者都吓了一跳。这个不正经的家伙赶紧补充："开个玩笑。他和coL非常强，我们是很好的朋友，经常一起练习。当然，要打赢coL我们必须做更多的事情。"


shaGuar被放倒之后的无奈

在欢呼和尖叫中出场

在主持人何秋的介绍下，3D的明星们走上了属于自己的舞台。闪光灯此起彼伏，记者一度被身后的人浪冲击得东倒西歪。男孩的欢呼、女孩的尖叫让这些小老外很有些窘迫，可能





练习赛开打

在自己本土，他们也从未受到如此疯狂的追捧。中国的冠军wNv也出现在舞台上。相比之下3D的光芒要炫目得多，tK、Jungle和alex'44等人满脸的兴奋，更期待和3D的交手。So和shaGuar十分惊讶于中国Fans对他们的支持——所有人喊的都是他们的ID。短暂的表演赛让幸运的玩家十分兴奋，但观看3D和wNv的表演赛恐怕更加令人期待。上下半场各5局的表演赛中，3D表现出良好的配合与强大的攻击力，上半场小负一局，下半场则全胜。

下午3点，Sal'Volcano'Garozzo终于来到了他的队友身边。我递给他一瓶水，和他聊了起来。

"来之前还在上学？"

"对。不过老师和同学得知我要来中国，都非常好奇。给我们说说中国的队伍吧？"

"当然。中国有几支队伍非常强，wNv就是其中之一。因为网络环境的关系，中国的队伍除了大型比赛，极少能和世界上其他队伍交流，特别是战术……"

"可惜现在每局1分45秒的时间太短，很多战术都不能很好地展开。"Volcano有些不满。

"但是个人发挥会让比赛更好看。"

"对于比赛，胜利才是一切。"Volcano强调。"听说中国的玩家对dust2的好感超过了其他地图？"

"我不能否认这一点……"我无可奈何地回答。

"这不够。尽管我们不喜欢de_cbble，但我们仍然强迫自己去适应它。"Volcano说。

比赛之后是签名合影活动。狂热的玩家在VIP室门口排成了长龙。shaGuar似乎精力非常旺盛，合影是来者不拒，而他的左手签名更被Fans拍了下来。一位玩家甚至让明星们在他的手臂上签名……

So对我说："我的眼睛都花了……"的确，他和shaGuar要面对太多漂亮MM的合影要求，更要命的是MM们一而再再而三地涌上来……

练习赛成分的表演赛

3月12日，3D来到阳光100网吧，开始了在北京的第二场表演赛。这次是真刀真枪地和wNv打上一场。在调试机器的过程中，中文系统的输入法问题一度让shaGuar和Volcano头疼。抽图时也出现了插曲：Kim抽到de_cbble之后立刻和alex'44协商不打这张图，wNv队长也不愿意在这张图上作战。重抽的结果是de_dust2。网吧的机器除了显示器是LCD之外，其他硬件都不错，3D倒是希望用CRT和wNv交手。



不，不要de_cbble，de_dust2好了

比赛开始了。3D非常认真，他们很想通过和wNv的交手，摸一摸亚洲队伍的底。wNv在上半场做T，他们对中门频繁的进攻让3D大吃一惊，sakula和Jungle的枪法使得3D吃到了大苦头，防守非常被动。下半场3D让在场众人看到了世界顶级强队的实力，他们在尝试新战术和新配合——在实施过程中，所有的人都在犯错误，但所有的人都在消弭这些错误。对于防守方的突袭，Kim曾经以个人技术和多人配合轮流应对，以找出更有效的方法；3D开始练习对中门和A点大道的双线作战。以Siever和Kim灵活的策应为基础，shaGuar和So的AWP杀伤非常大，特别是前者，其第二反应在旅途劳累后依然造就了非常恐怖的后果——wNv队员3次偷袭这个加拿大人，可惜在没有直接爆头的情况下，都被他跳起闪避，并且以精准的盲狙捅射将对方打倒在地。Volcano的沙鹰更是异常威猛，在ECO局中，他冲在最前面，直接导致两名手持AK的wNv队员脑壳开花。3D最后输掉了比赛，但在他们后面观看的我发现，短短的比赛过程中，他们布置的新战术磨合期非常地短！

"什么是练习赛？练习赛练习的就是自己不熟悉的东西，直到熟练为止。我们需要更多和wNv交手，以缩短对亚洲队伍和他们的风格的不适应时期，并找出更有效的战术和方法。在我看来，没有练习赛就没有CPL和WCG最后的决赛。"Kim和值得我们去慎重思考。CS世界的格局从表面上看，正在发生多元变化，实际上，在思路和理解方面，欧美诸强双分天下的痕迹仍然很重。即使是在商业表演赛的过程中，这些强者仍然没有忘记对自身的完善和努力，不外露的勤奋或许就是冠军的证据。P

壁筑连云北倚山

——城墙上的战争

■湖北 严丹霖

开篇

“城墙”这种建筑对于游戏玩家来说绝不陌生。它几乎出现在所有的游戏里，特别是在冷兵器战争类游戏中，“城墙”经常成为举足轻重的关键性建筑。在《帝国时代》中，城墙是一段HP值高得惊人的石墙，配合城墙后列队的弓手和林立的箭塔就能抵挡千军万马；在《三国志》中，城墙是城镇外的防御性建筑，不攻破城墙就休想剑指中原，逐鹿天下；而在《传奇》中，一圈坚固的城墙围成了沙巴克，那里成为玛法大陆权利与欲望的焦点！


《帝国时代》——林立的箭楼

游戏里，我们常常领兵百万围攻敌城，也常常用几千孤军死守城池；我们曾亲手建立过座座高城壁垒，也曾将无数城墙打得灰飞烟灭。可游戏终究还是游戏，终究无法再现真实城墙的原貌，无法让我们看到攻城战的真实情景。事实上，真实的城墙是人类在几千年血腥战争中，创造出的无数赋予智慧与力量的战争工具之一。古代那些发生在城墙上的战斗，是所有战斗类型中最讲究战术，最注重装备，也是最为残酷、最为惨烈、伤亡密度最大的。真实的攻城大战可谓是“一寸城高，一寸血”，一段并不长的城墙，却是一条决定着成千上万甚至数十万人命运的生死线。

今天，就让我带着大家，通过那些游戏中的城墙，去了解一场真实的城头血战……

城墙：指旧时农耕民族为应对战争，使用土木、砖石等材料，在都邑四周建起的用作防御的障碍性建筑。

——摘自《辞海》1979年版

一、战略之章

战争中，人们高举刀剑拼杀时，比的是力量和勇气。但决定战争的胜负，往往却是智慧。人们的聪明才智，在战争中体现为无数高明的战略和精妙的战术。因为这些战略、战术的运用，才使得攻城战的战场变得瞬息万变、复杂异常。

攻城战中，攻方其实是远远难于守方。这是由于守方将长期积累的人力化为城墙保存着，两者在战场条件上并不平等。战国时期，攻防双方的兵力可以悬殊到这样的程度：假如攻方以10万之众围攻，按《墨子》中的论证，守方只需4000余人，按每2米9人的密度在城墙上部署，即可在最长不过920米的主攻方向上挫敌锐气。但由于攻方占有战场上的主动权，所以有许多战略可以选择。

一般的攻城战略，大致可分为猛攻、相持两种。第一种无非是仗着兵强马壮，以迅雷不及掩耳的攻势突破城防。而"相持"战略就是围住敌城，却不急于发动猛烈的进攻，而是慢慢耗敌粮草，磨其意志，等待敌城不攻自破。我们玩"星际"时也会使用"相持"这种战略。当发现对手在基地门外又是堵门又是造塔，花费大价钱构建起一道钢铁防线时，我们一般就不会胡乱进攻了，而只是将敌人堵死在家中。而后在地图上四处开矿，利用资源优势，一点一点地将敌人磨死。

在很多游戏中，城墙堡垒也并不全是用来防守的，还可经常用城墙、箭楼进行攻击。最早的即时战略游戏《命令与征服》中，由于兄弟会的主力坦克完全打不过联合军猛犸双管坦克，因而选兄弟会的玩家就发明了一种打法，把城墙和激光塔一路修到对手家中。这种战略后来被称为"Tower Rush"，并在之后的无数战略游戏中发扬光大。去年我国"魔兽"选手sky，就凭借这一招在WCG2005上一举夺冠。


欧洲城墙

其实，"Tower Rush"战略的最初发明者是明朝大将袁崇焕，他当年就靠这个战略一举成名。当时明朝军队不是满清骑兵的对手，袁崇焕就只得大张旗鼓地修墙筑城。他先是修复了锦州、大凌河等城堡的守备，然后屯田耕种。接着又派遣部下修建松山、杏山、右屯、小凌河等要塞，用城堡将防线向北推进了200里，几乎完全收复了辽河以西的失地。袁崇焕修城墙堡垒，就如同我们玩即时战略，进行箭塔攻势一般，硬将堡垒修得一座连着一座，几乎从山海关一直修到了清军的家门口。清兵见明军稳扎稳打，步步为营地推进，几乎无法招架。可惜的是，袁崇焕最后被奸臣诬陷所害，他的Tower Rush战略也就跟着夭折了。


兵临城下

守城兵日记一 战起

城外的侦察哨，居然连续举起了五面旗帜。那是斥候们在最危急时刻的报警，是在告诉我们蒙古大军已经在五里之内，并正向襄阳城逼近。其实就算斥候不预警，站在城头上看到远方那些由马蹄所扬起的遮天蔽日的灰尘，就是傻瓜也知道正有十几万大军在前进。

这是景定五年，已经是蒙古攻宋的第八个年头。在五年前，我受理宗皇帝的征召，别了新婚的妻子，远离家乡，驻守在这襄阳城墙之上。由于这几年，战势越来越紧迫，我也就再没有回去过。这回是蒙古大军第几次进攻，我都已经记不清了。前些日子，看到从北边逃回了好些难民，就知道蒙古人又要打过来了。前两天，郭副将命我们营几百人全出城去，要我们把城外15里范围内所有能搬的人、畜、粮草全部运进城来；如有带不走的，就一把火全烧掉。而我和石头带着新兵小赵，按着上头的命令，往附近20多口水井里投毒。郭副将说这叫坚壁清野，等蒙古人来了，在这块荒地里没得吃、没得住，就是打桶水都要跑出十几里地。

蒙古大军越来越近了，听到这震天的马蹄声，我不禁紧紧握住手中的长枪，也不知道这次能不能守住啊！为了保证弓弩手的射角和视线，城外三箭距离内，所有的山石树木早就被铲得干干净净，城墙之下几乎是一马平川，已经能看到蒙古人的前锋了……

二、战术之章


人海战

战争中但凡是要达成大的战略目的，通常都得通过许多小的战术运用来实现。历史上攻守城的战术比起战略来更要花样百出，但总的来说可以分为强攻、压制、火攻、水淹和尸毒五类。强攻就是人海战术，一边用冲撞破坏城门，一边派单兵蜂拥而上爬墙夺城，发起猛攻。此战术最怕守方拼死抵挡，连射带刺、连砸带呛、连烧带浇，一通猛打下来，攻方必然损失惨重。《传奇》中的沙巴克攻城战就是纯粹的强攻法。几千几百号人密密麻麻堵在城门口、城墙下，幸好这只是游戏，死了也能复活，否则一晚大战就能让全区全服的人死得干干净净。强攻实在没什么技术含量，是下下之策。

压制就是利用临车或土台对城墙进行居高临下的火力压制，在《三国志X》等游戏中有井栏车一类的攻城兵器来实施压制战术。此战术最怕以高制高，如果城墙上增建8米高的木城，使总高度超过25米，就能将制高点稳操在手。

火攻，在秋高气爽、柴木易燃的时候，对一些木建筑较多的城墙非常有效。这些建筑如果被烧着了，守城方只会忙着打水救火，也就无心战斗了。记得小学课本有句成语叫"城门失火，殃及池鱼"，就是说春秋时宋国的一座城门，在战乱中被烧着了，人们忙用护城河里的水救火。最后把河水都舀光了，河中的鱼也就受连累而干涸死了。

水淹战术适用于临近河流的城池，堵塞河道引水淹城，冲毁城墙。即使是不能完全冲垮城墙，灌进城内的水却足以使城中的粮食发霉、士卒疲惫，令守城方不攻自溃。此战法要严防守军突袭堤坝，并且注意驻扎地点，否则搞不好自家反会陷入汪洋。晋阳之战中的赵襄子军，就是通过反灌智伯军转败为胜的。当然，运用这种战术最出名的当属小说《鹿鼎记》中的韦爵爷，以大树制成水炮射入敌人城中，一夜之间冰冻敌城，当真是匪夷所思！

尸毒之术就比较阴毒了，就是将死去战士的尸体以投石炮抛进殇阳关里。不但震慑敌军，而且这些死尸上的病菌和尸毒蔓延开来，不到一个月就能不费一兵一卒将敌城变成一座死城。虽然守城方可用硫磺和石灰灭毒，但却需要好几千斤。这让那些被围困的军队一时半会去哪搞这么多呢？

到了近代，当火药威力越来越大后，也就出现了破城的终极战术——爆破。看过《指环王——双塔》的朋友想必都还记忆犹新，圣盔谷的保卫战中正是索伦军自杀式的城墙爆破攻击奏效。值得一提的是清末太平军的爆破攻城战术。太平军攻城很有一套，找数千矿工挖地道，等挖到城墙下，就堆积起大量的火药，然后拖出一条二三里长的引信，远远引爆。只听闷声巨响，城墙立时坍塌，太平军便趁乱杀进城中。用火药攻城，掀翻巨城，便如揭纸片。所以当火药被大量使用之后，这才使屹立了几千年的城墙，最终退出了人类战争史。

电脑游戏虽然能再现攻城战斗中血流成河的场面，却很难体现出战斗中复杂的战略、战术。所有含有攻城战内容的游戏里，做得最好的当属FireFly Studios制作的《要塞》系列。游戏中，作为身处乱世的一名领主，玩家的责任就是要筑起坚固的城堡来抵抗外敌的侵入，同时保证城堡内居民们的安稳生活。这款游戏可谓是专业级别的攻城战游戏，值得一玩。

守城兵日记二 箭雨

箭雨！是割碎天空、遮蔽阳光、滔天般的箭雨！城墙上几万人在放箭，城墙下十几万人也在放箭。弓手、弩兵将箭矢一支一支射了出去，巨大的床弩、转射机也将长箭一把一把地撒了出去。城上和城下的人所射出的箭，汇聚成两股金属洪流，在城头上空撞击、交汇，接着相错而过，然后像瀑布一样重重地撒在蒙古军阵和我们的城墙上。箭飞出时发出的飕飕声，击落时发出的哒哒声，连绵不断，响彻了整个天际……多么壮观、奇异的场面啊！在这种箭雨之下，无论是王侯将相还是庶民百姓，都会感到自己的渺小。

我已经不记得射出了多少箭，反正配给我和石头、小赵的十袋箭，已经被射了个精光。本来箭用光了，就应该打出"苍狗旗"，让勤务营给送过来。只是现在根本用不着，在墙前充当盾牌的累褡上，早就扎满了上百支羽箭，拔下来射回去就得了。我们把弓往地上一摔，上前就在累褡上拔箭。

两天前蒙古人来到城下，先是忙着安营扎寨，然后就派出一队500人的骑兵上前叫阵。襄阳几里城前，蒙古人那种古怪的汉语叫骂声，在城下此起彼伏，一浪高过一浪，犹如摆下了戏台。可我们只是靠在垛堞后打着瞌睡，傻子才出城去呢。之后，蒙古骑兵骂累了，也就退了回去，我知道这是要开打了。然后蒙古大军就按惯例先开始向城上放箭压制，我们也就跟着放。蒙古兵顶着大盾，我们躲在累褡后，其实谁也难伤到谁。但谁也不敢停，因为这箭雨是在比气势。现在仗还没打开，气势可不能先输啊！

三、器械篇


网游中的投石车

攻守城战的战略战术无论多么精妙复杂，其实都是建立在所拥有的攻守城器械之上，都是围绕着这些器械而运用的。没有这些器械，即使是再好的将领打仗，也只能是巧妇难为无米之炊。因而人们在几千年的攻守城战斗中，将武器、装备发展得千奇百怪，种类繁多。

1.抛石车

所谓投射类的兵器，是指通过外力投射出利器，从而杀伤敌人的一类远程武器。它包括的范围很广，小到标枪、弓弩、火铳，大到床弩、火炮、投石器械，几乎所有的远程武器都属于这个范畴。在攻城战斗中，由于攻守双方多数时候被城墙所分隔，较少能近身肉搏，因而投射武器就成为战斗使用频率最高、作用最为重大的一类武器。

标枪、弓弩、火铳是些不值一提的小儿科；床弩太过复杂、脆弱，不够阳刚；而火炮又实在没什么特色。这里我要说说真正有个性，真正属于男人的武器——抛石车。几乎所有的古战争游戏都设定了抛石车这种装备。在"魔兽III"中，兽人的抛石车是游戏中威力最大的攻城器；"帝国"中面对高大而坚固的城墙，唯有投石器才能瞬间将其从地图上抹去。这些游戏给我们的印象是，抛石车似乎是城墙、箭塔唯一的克星，是专为摧毁城墙而生的。真实的抛石车，是一种利用杠杆原理抛射石弹的大型人力远射兵器，


《要塞》系列中的攻城武器

早在我国春秋时期就开始使用，隋唐以后成为攻守城的重要兵器。宋代较隋唐更有进一步的发展，不仅用于攻守城，还用于野战；不仅抛射石弹，而且还能装填火油抛射燃烧弹。"魔兽III"中兽人的抛石车能升级汽油弹技能，也就是这个东西了。

抛石车的兴起，导致城墙攻守战术的巨大变革。最大范围使用抛石车攻城的，是宋朝之北的金国。据记载，金军在灭亡北宋的汴京之战中，架设抛石车5000余座，连续轰击14昼夜。当时汴京城墙才50里长，也就是说，在14天里，每一里城墙都在被100多座抛石车所轰击。金军为了搜集足够的石弹，将汴京附近的石制品洗劫一空。攻城时，万"炮"齐发，辅以大量强弩，最后几乎连护城河都给填平，一举击溃了守城部队。针对这种战术，南宋初年一位叫做陈规的文官，在其撰写的《守城录》中提出了一种"炮对炮"的战法。所谓以炮对炮，就是用抛石车来对付抛石车，以射程500米的抛石车打击敌军指挥部和抛石车阵地；以射程400米的抛石车打击敌军工程作业部队阵地；最后以射程300米的抛石车打击敌军的前线攻城器阵地。同时，为了防止遭到反击，以及减轻运送石弹的困难，抛石车不设置在城头，而是隐藏在城墙内侧，由城头上的指挥员指挥射击。这种战法，让我想到了电影《天国王朝》中那段攻城战场景：萨拉丁集中所有的巨型投石机，以密集的打击直接轰击城墙的最薄弱处，打开一个缺口！而守城的贝廉在萨拉丁到来之前就在城外做好记号，测准距离，使投石机准确的反击。双方都把投石机这一重型武器用得恰到好处！萨拉丁和贝廉，一个攻，一个守，把抛石车的技艺，完整地展示了出来！

守城兵日记三 浴血

一个月来，敌军一次比一次攻得凶，抛石车、愤辒、破城槌什么装备都上了。前天他们还一口气推了几十部冲车，到南城下狂挖乱撞，要不是郭副将英明，命人搬来铺路用的长条石板从城头投下，砸毁了那些冲车，襄阳城也就该破了。

天刚蒙蒙亮，蒙古大军又开始攻城了。

他们冒着箭雨，硬是将成百上千的云梯架到了城墙上。蒙古兵们顶着盾，蜂拥而上。我和石头、小赵负责防守身前5尺长的城墙，本来是有优势的，可敌军又推出了十几座井栏车。那井栏车上架着十几尺高的箭台，弓手们居高临下向我们放箭。我们被井栏车顶射来的箭压得抬不起头来，只能缩在盾牌之后，眼睁睁地看着蒙古兵往上爬。我赶忙命小赵去打出"苍鹰"旗，告诉郭副将快派人来增援。三四个敌兵已经上了城头，不能再这样下去了。我一手拿盾牌，一手持枪，大吼一声就冲了过去。一枪刺到了个蒙古兵的盾上，他立足不稳，被一枪顶倒，摔下城去。石头也挺枪跟了过来，一枪刺倒一个敌兵。蒙古骑军确实是天下第一强兵，可下了马步战，就休想在我们手上讨到便宜。只是井栏车上射来的箭让我们不能放手拼杀，上城的敌军也越来越多了，几把弯刀把我逼得节节后退，左臂还挨了一刀，看来守不住了！

忽然，身后飞出十几支箭，准确地将我面前的敌兵射倒。十几个甲士接着冲了过来，将城上敌人又逼了下去，看来是援军来了。那些甲士纷纷向城前的井兰车投去几个瓦罐，瓦罐撞击破裂后溅出一种黄色的液体——那是牛油！十数支火箭跟着钉在了车上，烈火大作，立时包围了整个井栏；几个弓手不小心沾上牛油，衣甲顿时燃烧起来。滚滚热浪袭来，井栏在烈火中扭曲变形……

2.攻城器

一切用来爬墙、破城的器械都属于攻城器。城墙上所有的战斗都是围绕攻城器进行的，它们是攻破城墙的关键之所在。最为常用的攻城器是云梯，在《三国志X》中，所有的步兵团都无需玩家装备，天生就拥有云梯。更高级一些的攻城器是冲车、愤辒、修橹、破城槌和临车了，这些装备第一次将守城方笼罩在重型装备威胁之下。冲车将一捆大木头装在车架上，专门撞击城门；愤辒顶部蒙以生牛皮，可推至护城壕甚至城脚，进行填埋或挖掘作业；修橹与愤辒相似，但职责在于掩护部队接近城下；破城槌也就是《指环王》中的圣盔谷一役，攻破城门的那种大车子。破城槌在《帝国时代II》《信长之野望》等许多游戏中被视为仅次于抛石车，排名第二的城墙杀手。而临车是一种木制可移动的高大箭楼，箭台伸入空中可达十米以上，能居高临下射击守城方。



帝国III 城墙



箭楼

临车其实也就是《三国志X》中出现的井栏车。在游戏中，如果占有平原、陈留、寿春等几个城市，并将城市科技度提升得足够高，就能开发出作用巨大的井栏车。如果将元戎弩兵放在井栏车中，那简直就是游戏中的Bug！井栏车上的元戎弩兵拥有超大的攻击范围、超强的攻击力和穿透的攻击特性。用一个武力、智力各80的普通武将带领一队元戎弩兵，在井栏状态下攻击敌人，一次就能射杀5000人以上。如果攻击范围内有6队敌军并排成一线，元戎弩的穿透攻击就能一次杀敌3万多。当5队元戎弩齐射，理想状况下，就能在一回合内杀敌十多万！这简直就是一台巨大的血腥绞肉机啊！

3.守城器

城墙上的防守士兵用来对付攻城者所使用的兵器装备，都通称守城器械。中国古代，普通守城武器在城墙上配置的密度通常是：每50～90米设抛

石车一座，每20米存放修补城墙的木柴20捆，每45米设置锅灶、水瓮及沙土，每4米存放弩、戟、连梃、斧、椎各一。如果武器不足时就举旗为号：举狗旗表示急需补充远射兵器，羽旗表示急需补充格斗兵器，赤旗表示急需火战器材，白旗表示急需滚石等。


《英雄无敌》中的箭楼

除了这些标准装备外，还出现了一些特种兵器。如悬脾、累褡和火擂木。悬脾中藏有士兵，顺着城墙吊下去，从侧面刺杀爬城敌军；累褡就是用粗麻绳编成的软幕，涂以泥浆悬挂在墙前充当廉价的盾牌，不涂泥浆的可点燃后覆盖城下敌军；火擂木是在两轮中间捆扎一束柴草，点燃后顺城坡滚下，用来砸烧敌军。随着时代的发展，后来的累褡被改为荆条编制或用布缝制，火擂木则被改用韦草灌油蜡制成。此外，还出现了铁鸱角、叉竿和钩竿。铁鸱角专门从城上抛下钩或砸敌人；叉竿的攻击相当残忍，顺云梯向下推，用横刃切断敌人手足；而钩竿可钩住云梯向外推，使敌军无法上下，再逐次歼灭。名将袁崇焕在守宁远的时候，面对清兵的猛攻，临时想出了件新式武器——“万人敌”。就是将火药放在空心的大泥团中，外面围以木框，点燃了导火索投下城去；泥团不断旋转喷火，从而烧死敌兵。

真实的守城器械五花八门，电脑游戏对这些细致、巧妙的器械实在难以表现透彻。在《要塞2》中，守城方可在城头架设油锅、翻石斗、滚木等守城装备。我不知道这些东西在真实守城战斗中威力如何，反正在游戏里是非常好用的！最后向大家推荐一部史诗级电影——《天国王朝》，对攻、守城战的表现极为真实、细致。大家在电影中不但能看到几乎所有的攻、守城武器，还能亲眼目睹一场真实而残酷的城头血战。

四、终章

在游戏中，我们坚守着堡垒防线，在城墙上浴血奋战，可还是常常挡不住敌人如潮水般的凶猛攻击。可游戏中守城失败的原因，只会是因为自己战力不济或是战术运用不当。但真实世界却并不都是如此，历史上那些高城壁垒，大多都是从内部被攻破的。荷马史诗《伊利亚特》中，著名的特洛伊木马屠城，是由于守城方松懈自大而自引祸水，让敌人从内部打开了城门。明末，由袁崇焕苦心经营的边关城防，本来还能将清兵挡在关外几百年，但由于吴三桂引狼入室，导致清兵很快入主中原。就是连阻挡蒙古大军36年，令大汗蒙哥身死城下的钓鱼城，到最后也是因为孤立无援而举城投降的。


城破

竖立在中华各地的一座座高墙壁垒，见证着这一段段如血的历史，实在不容我们忘记，值得我们深思啊！

守城兵日记四 城破

攻城战整整打了三个月，蒙古军久攻不下，就把襄阳死死围住。城里守军死伤无数，能上城参战的人已经不到三成。城墙挡不住抛石车连续轰击，已经破损多处，可我们已经没气力去修补它了。三个月的大战，蒙古军把附近几十里的石头全打光。前些日子竟将战死士兵的头颅，用投石车投进了城内。我们见了又气又惊，气势已经散了！而更严重的问题，是城里的粮仓已经见底了，蒙古军再不退兵，我们眼见就要失败！襄阳是一座雄伟浩瀚的接天之城。城墙高九丈六尺，厚一丈四尺，里外双层。瓮城里备有火眼和灌水的机关，所有城门都暴露在弓箭下，没有死角。一座大城对着几百里平原，本来守住是没什么问题，可三个月里，朝廷竟然不发一兵一卒救援。这下，襄阳就不过是蒙古军千军万马中的一座孤城，被攻破就只是迟早的事情了！

我见蒙古军阵中有动作，看来又要攻上来了！只见一连串的火堆在抛石车前燃起，隐约可以看到军士们将大罐的菜油牛油浇在火堆上，烈焰冲天，照得四野一片通明。而后军士手持火铲，将一个巨大的火团铲起，放在投石车的投臂上。忽然，阵前一名军士挥舞红旗，猛地砸向地面。一阵此起彼伏的闷响，数十架抛石车一齐发动。一瞬间，火光破空而至，数十个火团划破天空，落向襄阳城的城头。火团撞在城墙上崩溃，燃烧的散片带着巨大的余劲散落向城中，仿佛是下过一阵火雨。而此时我已经看清，投石车射出的“炮弹”是一捆捆燃烧的木柴。那些燃烧的木柴碎片，散发出滚滚的黑烟，烟里带有催人流泪的硫磺气味。浓烟顿时遮蔽了城头，不断地蔓延。

蒙古军在浓烟的掩护下，也攻了上来。黑烟把大城彻底遮住，射手不但看不清外面，而且还要忍受浓烟中刺激的气味，只能盲目地发射。而抛石车依旧一刻不停地发射着，整个城墙已经陷入了一片火海。蒙古军硬是将数几十万斤木柴抛进襄阳城中，点燃了这座不用木材修建的城池。看着如海般攀墙的蒙古兵，我提起了长枪，枪刃为周围的火色映红，红得如血。我不禁叹了口气，单靠襄阳城死守，大宋只是在苟延残喘，而整个帝国的失陷已经是迟早的事了！

襄阳城破…… P


襄阳大战

（参考资料：《墨子》《元史》《明通鉴》《守城录》《论古代战争》《明史·袁崇焕传》《中国古代兵器纵谈》）



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《帝国时代III》火炮战术初步研究

■游侠新Netshow论坛 今夜星空

《帝国时代III》的时代历史总线已进步到了1500年以后的火药时代。火炮是战斗中举足轻重的武器，也许几门火炮就可颠覆一场战斗的成与败。火炮可用来对付整支敌军士兵，迫使敌军从高地撤退，摧毁最坚固的防御工事。

我们先来看游戏中共有的火炮种类：鹰炮，一种最普通的火炮；对步兵有伤害加成的加农炮；最适合用来对付敌方火炮的长重炮；最后还有榴弹炮——射程最远，威力最大，专门对付敌人建筑的火炮。除此之外其中几个国家还拥有特殊的火炮，比如英国的火箭炮、土耳其的重型火炮和葡萄牙的管炮等。

在一场战斗中我们要首先明确目标，那就是以最快的速度大量生产火炮对敌人进行逐步压制，直到对方消耗殆尽，最后就可从整体上来进行歼灭。好好利用卡片系统可使早期更好地发展。各个国家之间卡片也有少许差异，但万变不离其宗。首先要选择运送最有利我方快速发展的资源，以便攀升科技。同时利用早期卡片中的火炮和佣兵进行防御，直到部队规模的形成。在经济上要以黄金为主，其他为辅（建造火炮需要大量黄金）。进行这一步时，各个国家基础科技的差异会造成资源生产的快与慢。



基地外围进行炮火压制



利用地形优势进行炮击

我们以最快速度生产火炮为目标，在初期建设上可能会落后于对手，最主要的问题就是来自敌方部队的骚扰，这也是战术中最大的难题。只要能坚持到攻城制造厂产生，就可很快赶超敌人。初期由于大部分资源都投入到科技中去，只有少部分资源能拿去生产部队。合理地运用初期少量的部队（包括卡片运送的）来抵御敌人的骚扰和进攻，为自己的发展争取时机和空间。如果解决了初期的发展难题，那么离反攻时就不远了。

进入中后期，利用火炮的优势我们就可发动各种进攻，当然也不要忘了，我们只是在火炮数量上有优势，敌人或许也有少量的火炮。虽然硬拼是个办法，但对于我方来说消耗太大，而且也太冒险，这时就要提前考虑火炮搭配的问题。加农炮对于士兵有伤害加成，而长重炮对于火炮有伤害加成，搭配好了就能起到事半功倍的效果。小部分国家拥有的特殊火炮在这里也可作一下选择，比如葡萄牙管炮，这门炮相对同类来说可算得上“精致”，只有150的耐力；一炮6发，每发30伤害，合计180；爆炸范围为2。虽然它的攻击力对除步兵外的所有军事单位和建筑都减半，射程也不是太远，但看在它过硬的攻击效率（攻击间隔短）、灵活的收缩性（切换模式快）和不高的造价（100木300金）份上，有时令人难以抗拒。而英国的火箭炮对建筑的伤害加成同样另人兴奋。

火炮的攻击力虽然高但自身非常容易受到攻击，如何保护好火炮确实是一个难题。首先我们要向火炮的克星——近战士兵（包括骑兵）下手，配置长枪兵和重步兵来防卫是个很好的选择，尤其对付突击的骑兵时。但对于敌方火枪兵和龙骑兵这些远距离攻击部队来说就显得无能为力。所以在火炮周围要有多种兵种搭配，不在数量上有过多的要求。由于火炮要转换模式，在移动速度上就略慢于步兵，一般移动时要以火炮为支援中心。如果有地势屏障，则尽量改为以炮火为中心的打法，击退敌人或等待援军的到来都可以。一旦主力火炮部队能到达敌人基地的前沿，就可进行压制性炮击，并等待最后榴弹炮的到来，在外围进行重点打击，这时战斗就可以胜利终结了。

运用火炮的战术在后期非常精彩，但前期比较郁闷，因为缺乏足够的步兵来抵挡敌人的进攻。努力坚守住科技的优势吧！

快刀五式斩“祖玛”

■晶合实验室 双田芳

笔者并非是一个骨灰或化石级的游戏玩家，因为笔者始终对游戏创作者怀有一份尊重的心情，所以长期以来养成了精心选择少数几款游戏，并全身心投入，把游戏研究彻底的习惯。今特将休闲小游戏《祖玛》的个人心得并结合一些玩家的经验汇集成文，与各位同好共勉。

第1式 无刀式（天下武器，无兵刃者最强，全靠剑气、刀风伤人。此便是所谓的游戏“搏派”）。

对于祖玛这款游戏而言，玩家往往只关注尽快吐出石青蛙口中各种颜色的圆球，以便达到快速消除同色圆球的目的，其实除了多利用各种特殊功能（如爆炸、后退、暂停、定位）的圆球外，玩家的首要目标应该是击中游戏中偶然出现的金牌，通过击中后获取的高积分，可迅速将屏幕上方的黄色槽蓄满（通过连接消去彩球也可获得积分，但黄色槽蓄满速度稍慢）。当电脑念出“祖玛”的声音之后，恭喜你！至此，此关中滚动的彩球将不再增加，那么，过关就是咫尺之事了！

第2式 离刀式（有舍有弃，方能做到有的放矢。去其糟粕，取其精华）。

此招为非修改小技巧。通常在游戏中，玩家无法选择随机出现的彩球颜色，而需要连接的彩色圆球又没出现，如果出现此类情况，而石青蛙尚未被彩球环绕，不妨果断弃球，将不需要颜色的圆球吐出丢弃。



右上角黄色气槽蓄满后，彩球数量不再增加

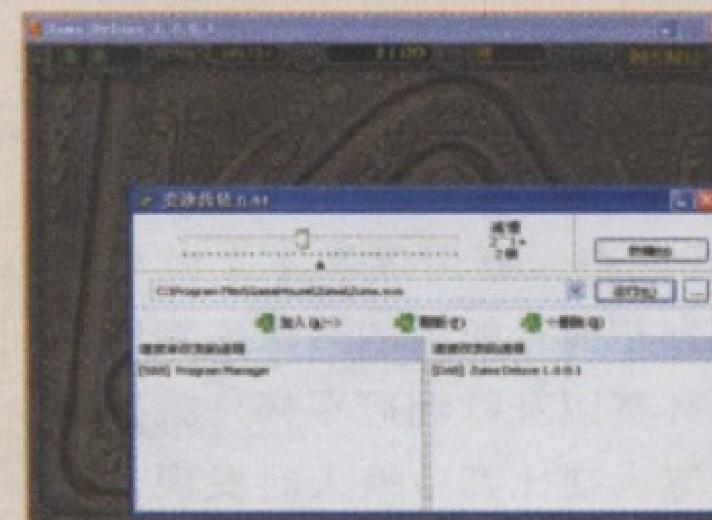


自己动手改造图片——“生铁”版祖玛



击中金牌获取高分是过关秘诀


“金山游侠”可以修改游戏中多种参数


用“变速齿轮”拯救操作速度的迟滞



将不需要的彩球及时抛弃

第3式 破刀式（功夫的另一重境界在于破解，化对方凌厉攻势于无形，另辟蹊径，避免正面交锋。此便是所谓的游戏“狂派”）。

对于《祖玛》这样一款“易于上手，难于精通”的游戏而言，许多玩家的耐心和勇气往往在第10关以后便因游戏难度的陡然增加而消耗殆尽。当然，作为擅长修改的“狂派”玩家，笔者自然是祭起变速齿轮“大法”——以变速齿轮0.44版本为例，可在“运行”菜单中选择《祖玛》游戏的可执行文件Zuma.exe，并将速度调整为“减慢2倍”，点击“运行”菜单后，进入游戏，一切都改变了！即便是思维反应慢于常人半拍的人，也能轻松应对，一命通关了！

第4式 浪刀式（犹如狂风暴雨，又似大海波涛，多点突破，令对手防守不及）。

对于擅长利用金山游侠等游戏修改器的玩家而言，《祖玛》一样可作多项深层次的修改，除了可按照常规方法跟踪“生命”数并锁定之外，积分同样可作跟踪修改。修改积分后，黄色气槽将迅速蓄满，此后彩色圆球不再增加。当然，有兴趣的玩家还可尝试修改时间、特殊功能球的数量、游戏速度等，不再赘述。

第5式 落刀式（刀刀至肉，但发一招，即要由表及里，一招一式皆中要害）。

既然是“狂派”玩家，就要把修改进行到底。在《祖玛》的安装目录下（缺省为C:\Program Files\GameHouse\Zuma\levels），可找到一个名为Levels.xml的文件。首先，可用记事本打开Levels.xml文件，在文件中找到一排格式如下的代码：

<Settings id="level6" speed="0.85" start="60" score="3500" /> 其中“id”表示关卡，如以上代码中可看到id="level6"，表示关卡6，

“speed”表示球向前移动的速度，“start”表示关卡开始时出现在屏幕内的球的数目，“score”表示通关所需要的分数。

玩家可通过修改这些参数迅速通关，如将球速调低（将0.85改为0.60）、出现球的数量调低（将60改为30）。同样道理，玩家可在Images目录下找到游戏的界面、菜单等图片，发挥一下思维，进行适度替换（例如将游戏中石青蛙的图片SMALLFROGonPAD.gif替换为自己的照片），打造属于自己的《祖玛》版本吧！



通过修改得分，迅速将气槽蓄满

小谈《鬼武者3》的构姿势

■北京 力洪

《鬼武者3》中构姿势是个很好的设定，配合构姿式可发出射箭等动作，其实还有许多妙用。笔者下面以手柄操作为例来说明。

1.集气斩。当玩家按住R1几秒后，武器会被气笼罩而发光，并且威力大幅上升。捷克还有2段集气斩，集气斩后能配合方向键施放10连斩（前提是先拿到《鬼武道书·十连斩》，否则只能施放5连斩）。由于10连斩时敌方仍然能攻击，所以不建议对重量级的敌人使用。

2.提高一闪几率。这是比较有用的一招，当敌人攻击你的瞬间，按下R1+方向键+攻击键，你会闪到敌人背后施放一闪，这时一闪的成功率十分高。笔者曾以这个方法连闪四五个敌人。

3.闪避。这在打Boss时效果最明显，例如左马介打双头巨兽和最后一阶段的织田信长时，由于两个Boss都会突进攻击，且战斗场地小，便可用闪避躲开。只要和Boss拉开距离，Boss便会发动突进攻击，攻击之前有征兆（双头巨兽会以爪刨地，信长会蹲下并全身燃烧）。当其突进攻击启动后，立即按R1+方向键（建议均按左键）便会闪开，接下来再予以还击。笔者在困难难度下满血干掉Boss，并且未用真·鬼武者形态。

《赌命战士》赚钱心得三则

■浙江 何琦


不要常更换弹药浪费弹匣中的子弹


选择决斗的对手


准星右下出现人形记号表示已锁定目标

正如游戏开头所述——“钱是万恶之源”，本作甚至连存档都需要花钱，更不要提其他了（最郁闷的是武器弹药居然还不能从尸体上捡取），而你唯一的赚钱途径便是杀戮。

1.一般来说，干掉一个杂兵才得40～65元，而爆头顶多不会超过100元，由于战斗中的消耗很大，仅仅依靠这么点收入是根本入不敷出的。多注意观察场景，场景中油桶、氧气瓶等易燃易爆物，利用它们杀敌，能获得好多额外的奖励。

2.每章你都会遇到B.O.S战，干掉这些对手能让你获得大量奖金，不过这里要提醒一下，战斗有时间限制，所以必须抓紧时间迅速解决战斗（对付防护罩推荐使用火箭发射器）。

3.升级更好更酷的武器装备是一笔浩大的花费，如果你只会拼命赚钱，而不懂得省钱也是枉然。每章开始之前，你可自由雇佣拥有各种技能的手下，例如工程师、狙击手、医师等。推荐雇佣工程师，他会替你省下不少盔护甲维修费。

PES5 ML联赛减少球员疲劳度技巧

■四川 秦国强

实况足球系列的ML联赛一直是其一大亮点，对玩家有很大的吸引力，相信对ML联赛有研究的肯定不止笔者一人，玩家们都乐于在ML联赛中研究自己的战术，培养自己的球员，从而垄断得联赛以及杯赛冠军，把球队打造成“银河战舰”。下面笔者就把自己在ML联赛中的一点技巧介绍给玩家。不知各位是否注意到，在PES5中球员的疲劳度很容易积蓄，对于体力在88以下的球员，一般连续打3场比赛，疲劳度基本上就快满了，这时再坚持比赛，球员就很容易受伤。虽然可通过主力与替补轮换的方法来降低疲劳度，但这样一遇到比赛密集的情况（特别是国内联赛、杯赛以及欧洲冠军杯）就显得力不从心了，所以疲劳度一直是困扰玩家们的一大问题。笔者在比赛中换人时发现，有些球员的疲劳度一直很高，而有些球员的疲劳度很低甚至根本没有。仔细观察后发现，这些疲劳度很低的球员都是非首发的球员！笔者暗想：难道这是游戏的Bug？进行多次试验后，最终发现一些球员在预设的阵型里是替补，而在赛前的阵型里将他临时换上，即使打满全场比赛，而且连续比赛，疲劳度也不会增加很多（一般连续打上5～7场比赛才开始缓慢积蓄疲劳度），而如果先在预设的阵型里把其作为主力，疲劳度就很容易增加（如图1中球员在预设的阵型里均为主力，疲劳度较高，图2中球员在预设的阵型里均为替补，疲劳度为0）。所以，想让自己的主力一直保持充沛的体力，尽可能少增加疲劳度，就可使用上面所说的方法，把主力在预设的阵型里作为替补，再在赛前的阵型里换上他们。有着这样一支体力充沛的主力大军，ML联赛的冠军之路也就轻松很多了。


图1


图2

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《帝国时代III》（Age of Empires III）Sean版专业级官方改良完美版简体中文汉化包v1.9版

本汉化包根据官方繁体中文版本制作，并且进行了完美改良。汉化质量超越官方版本，为目前最专业的汉化包。

《罗马——全面战争》（Rome：Total War）全系列版本 游侠左贤王版简体中文汉化包v2.0正式版

本汉化包包括了《罗马——全面战争》原始版和《蛮族入侵》资料片从v1.0版到最新v1.6版的任意英文版。所有游戏内容全面汉化，各种载入页面也已制成中文图案。

《二战英雄》（Soldiers：Heroes of World War II）游侠改良加官方简体中文汉化包

本汉化包增加了简体中文版中缺少的部分单人任务，修正了部分翻译错误，还原了部分过场动画。使用前请先将英文版游戏升级到v1.28版，同时官方简体中文版也可使用。本汉化包由游侠版主poseden根据官方简体中文版制作并加以改良，增补的单人任务翻译由游侠网友Harrison56完成，游侠版主poseden校对。

《《英雄传说VI》（中文版）游侠精华补丁攻略集

本攻略集包括了《英雄传说VI》（中文版）最新的3款修改器、2款完美存档、游戏全地图以及精品攻略电子书宝典等。感谢整理本补丁攻略集的游侠版主jsb520084及提供和制作的游侠论坛众多网友。

《三国群英传VI》（中文版）游侠精华补丁攻略合集第二版

包括新武将档3款、头像补丁5款、存档修改器4款。

《《地球帝国II——霸权艺术》（Empire Earth II：The Art of Supremacy）失真音版简体中文汉化包v2.22正式版

本汉化包附带了《地球帝国II》原版v1.2版的失真音版完全汉化包。感谢制作本汉化包的游侠荣誉会员失真音。。

《盟军敢死队——打击力量》（Commandos Strike Force）光盘补丁

《银河文明II》（Galactic Civilizations II Dread Lords）简体中文完全汉化包v0310版

《恶魔原石》中文版＋《红犀牛》＋《金刚》中文版＋《波斯王子3》游侠动作游戏精华补丁攻略集第二版

《模拟人生2——创业王》（Sims 2：Open for Business）简、繁、英三语言转换补丁

《地城霸主》（Dungeon Lords）官方简体中文汉化包

《黑客帝国》（The Matrix：Path of Neo）v1.2升级档补丁（附带v1.2版属性修改器）

《帝国时代III》（Age of Empires III）v1.05升级档补丁

《指环王——中土大战II》（The Lord of the Rings：The Battle for Middle-Earth II）游侠简体中文汉化包覆盖安装版

《霹雳小组4——斯氏集团》（SWAT 4：The Stetchkov Syndicate）光盘补丁

《遗忘国度——恶魔原石》（Forgotten Realms：Demon Stone）官方简体中文汉化包

《星球大战——帝国战争》（Star Wars：Empire at War）v1.2升级档补丁（附带v1.2版属性修改器）

《托尼滑板之荒野争霸》（Tony Hawks American Wasteland）v1.01升级档免CD补丁（附带无限金钱修改器）

《纽约城市大亨》（Tycoon City：New York）光盘补丁（附带属性修改器2款）

《命令与征服》十年版（Command and Conquer The First Decade）修正补丁

《红犀牛》（Marc Eckos Getting Up：Contents Under Pressure）光盘补丁（附带完全通关显示档）

《百战天虫4》（Worms 4：Mayhem）v1.01升级档（附带完全通关显示档）

问题交流《三国群英传VI》（二） 客座专家：fly

问：如果城内有被俘虏的武将，要怎么招降？我在内政画面只看到其他设施可以选武将，但是俘虏招降不知怎么做？请大家帮忙解决一下。

答：在季内政的时候，有个“人才”的选项。点击进入，会有“册封官职、说服人才、招降敌将、赏赐武将”等选项。只需要在此点击“招降敌将”就可以了。

问：我只能增加官位，但却无法增加基本智力或是武力，这个问题要怎么解决呢？

答：你可给武将带武器，比如扇子，就能增加武力或是智力。另外，你也可通过打仙人让自己的武将增加智力。北斗玉浆可增加3点武力，可通过比武得到，山大王也会送。

问：一开始游戏时，自创君主能否带超过5名将领？

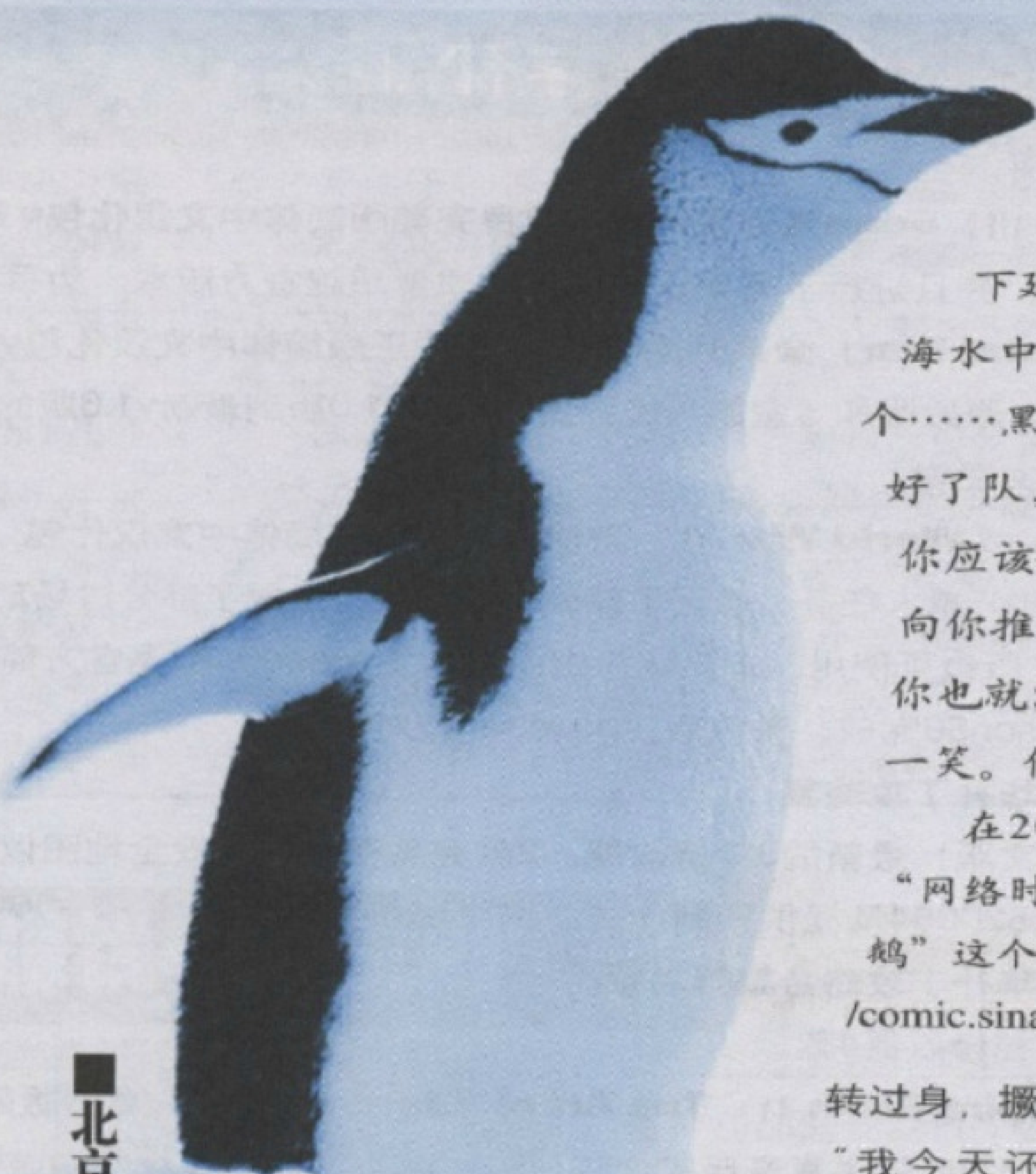
答：先用自创君主，选择“豪杰齐心”剧本。选好你想用的武将，在选择城市的画面时按最右下角的返回键，重新选择你要的剧本。使用自创武将当君主，一直按“下一步”，不要选择带武将。进入游戏时，就会发现你刚刚在“豪杰齐心”中选的武将都在你的手下了。

问：请问一下，什么情况下才可以合并军团？

答：点选属于自己势力的城市，左边的内政选项上有3个选项。点选最左边的“部队调度”，就可以组建军团了。

我是兜兜

■北京 猪是怎么死的



林晓：放松，来，闭上眼睛。想象一片洁白的铺满棉絮般厚雪的大地，在蓝色晶莹的天空下延伸，还有清凉的飘着冰块的海水。海水中，慢慢游过来一个黑影，又是一个……黑影跳上冰面，摇摇晃晃站起来，排好了队，它们“齐步”走……这种动物，你应该知道叫做企鹅。否则，我就没法子向你推荐经典桌面小游戏“打企鹅”了，你也就没法子在看完下面这篇文字后会心一笑。什么，你不笑？关门，放企鹅！

在2004年06期和12期《大众软件》的“网络时代”栏目中，我们都介绍过“打企鹅”这个游戏。《打企鹅》经典全集地址http://comic.sina.com.cn/f/2004-11-26/31879.shtml。

一、一个笑话

从前，有位记者去南极采访。他对遇到的第一只企鹅提出问题：“你每天都做些什么呀？”

企鹅回答说：“吃饭、睡觉、打兜兜。”

他又问第二只企鹅，第三只企鹅……一直问了99只企鹅，答案完全一样，这时第100只企鹅出现了。

“你每天都做些什么呀？”他问。

“吃饭，睡觉。”企鹅回答。

“唔？你为什么不打兜兜呢？”记者很奇怪。

“妈的”，企鹅愤怒了，“我就是兜兜！”

二、一段对话

编辑：这个笑话很耳熟么。

作者（流汗）：这个……那个……

编辑：貌似我很多年前我姑妈的女儿的男朋友的邻居的同学的小舅子给我讲的……

作者（继续流汗）：那这一部分就别算稿费了……咱们看下面的故事行不？

三、下面的故事

兜兜是一只南极企鹅，就住在我隔壁。我也是只企鹅。早晨，我和朋友们结伴去海中捕鱼。如果这天运气不好，没有抓到多少鱼虾，我们会很不高兴地回家，然后敲打兜兜的冰屋。“兜兜，你出来！”我们高声喊。

兜兜出来了。他看了我们几眼，叹一口气，主动转过身，撅起屁股。“能不能轻点？”他咕哝，“我今天还没找吃的呢。打得太肿走路不方便。”我们横眉冷对：“少废话，撅高点！”

如果这一天收获不错，我们的心情会很好。唱着歌回家。兜兜听到了，就会自己开门出来，主动向我们亮出屁股。“今天就算啦”，我们很大度地说，“一人踢一脚就算了。”

不要问我们为什么喜欢打兜兜。兜兜有点傻头傻脑，我们玩闹时他站在一旁发呆，或者窝在屋里看书；兜兜有点莫名其妙，我们觅食时他站在浮冰边缘，看着远方的大海和天空。上帝啊，你见过喜欢读书的企鹅吗？但这似乎并不足以成为打他的原因。

一个很有逻辑并且富于哲理性的答案是这样的：总要有一只企鹅来挨打，不是吗？

兜兜就是这样一只企鹅，所有人都喜欢他，当然更喜欢打他。我曾经尝试总结过，在如下的一些情况发生时，我们会很想打兜兜并且立即付诸实施：

A.我们捉到了很多鱼虾，今晚有好吃的了。

B.我们没有捉到很多鱼虾，今晚可能会饿肚子。

C.太阳出来了，今天很暖和。

D.刮暴风雪了，今天很冷。

E.我的冰屋出现了裂缝，需要修理。

F.兜兜的冰屋出现了裂缝，需要修理。

G.……

H.……

在我们这里，如果你不打兜兜，会被认为是很奇怪的。甚至兜兜自己，如果有一天不挨打，也会觉得很惊奇。我们就这样平静地度过在南极的生活：吃饭、睡觉、唱歌、打兜兜。一直到有一天，我们发现了一个严重的问题。

四、一个严重的问题

打兜兜打腻了该怎么办？有一天我们无意中发现了这个严峻的问题。你得知道，我们企鹅是优雅的动物，能想出来的花样总是有限的。而兜兜在每天被我们打之后已经产生了——嗯，我们可以这么说——进化。他的身体变得越来越结实，虽然他总不还手，我们自己都觉得把手都打疼了。这可不太妙。

“走，打兜兜去！”有天下午我提议说。上午，我“表哥”——一头来自非洲的大猩猩，穿越了半个地球来看我们，送来了很多美味的热带香蕉，这可是我们从未见识过的。我们饱餐一顿后，来了情绪。当我们来情绪的时候，通常只有一种宣泄的方式，嗯，不说你也知道。

“我都没兴趣了。”我的一位朋友说，“每次打完之后，我的手都疼得要命。”“我也没兴趣了。”我的另一位朋友说，“这种玩法真没新意。”我表哥静静地听我们说话，听完后问：“谁是兜兜，为什么要打他？”

于是，我给他解释了一遍。虽然他还不太理解对我们为什么要打兜兜，但很慷慨地表示愿意帮助我们解决这个难题。“花样么……很容易的。”他说，“在非洲，我们经常在丛林里抓住那些调皮捣蛋的小猴子，然后……唔，我给你们演示一下好了。”

我表哥从随身行李中找出了一根又粗又长的大棒。他左顾右盼，看到一座高高的冰山，叫我们去把兜兜带来。兜兜很快就被我们带到冰山下。我表哥手里拿着木棒，站在那儿。

“你们要干什么？”兜兜脸色煞白。

“亲爱的兜兜，他是我的表哥。”我温柔地说，“大猩猩不会喜欢吃企鹅的，他只是要打你一下而已。”

兜兜低声说：“可是……我也从来没听说过猩猩喜欢打企鹅的。”

我不再跟他罗嗦，硬把他推上了冰山。

“你跳下来！”我表哥在下面大喊。他扭过头对我们说：“你们都散开点，小心误伤。”

兜兜不明白为什么，但他也顾不上去弄明白。他把双眼一闭，从冰山上跳了下来。我们则连忙躲开，两眼直直地瞪着前方。

兜兜大头朝下地掉了下来，看那架势，似乎是要笔直地栽到冰里去。就在他落地前的一刹那，我表哥高高扬起手中的木棒，狠狠挥击出去。我们听到“嘭”的一声闷响，然后兜兜的身体就倾斜向上高高地飞了出去，一直到我们几乎看不见的高度才开始下坠，在半空中划出一道漂亮的弧线。

我们呆望着这一幕，几乎忘记了鼓掌。等我们想起要鼓掌的时候，表哥发话了。“都别愣着！”他喊道，“快点找皮尺，量一量这一击的距离。”

我们都回家去找皮尺，可没有一条够长，只好把所有的皮尺都连接起来，一直连到了兜兜身边。他的脑袋紧紧地插入了冰层中，正在徒劳地试图把自己拔出来。我们七手八脚把兜兜扯出来，然后根据由他脑袋撞击形成的冰窟中心点量了量距离。“一共是……683米75厘米！”经过一番计算，把每一条皮尺的数据加在一起，我得到这吓人的结果。

表哥的脑袋摇得像拨浪鼓：“真差劲，我还没掌握这只企鹅的最佳横向击打点。”接着又补充说：“空气阻力也没有计算得太精确，出手早了，见高不见远。”

我们都很崇拜地围在表哥身边，听他高谈阔论击打的经验。不得不承认，这种玩法刺激多了，非洲的生物就是比我们有创意。看来过低的温度确实对智力不利。

兜兜这时才摇摇摆摆地走回来，看上去有点失魂落魄。我问：“兜兜，你没问题吧？”

“还好”，他闷声闷气地回答说，“头在冰里面冻久了，有点运转不过来。”

我表哥的经验非常丰富，他很快指挥我们以冰山下为起点，标出了若干计量点。每两个点之间的距离是50米——我们的皮尺最大长度，这大大方便了我们的计量。

“再来试试”，我表哥豪迈地说。于是兜兜又爬了上去。他嘴里不知唧唧咕咕地嘟哝着什么，无可奈何地再次往下跳。

果然，这一次兜兜飞出去的角度要平缓许多，在半空中持续“飞行”许久才开始下坠。落地之后身体又被冰面弹起。连续弹了好几次，才慢慢停了下来。我们欢呼雀跃着扑上去。“1137米85厘米！”我们高喊，“真了不起，竟然能打那么远！”我表哥很谦虚地笑了。这时候兜兜才哼哼唧唧地坐起来，检查自己的肚子。

“再来几次，毛就会被磨坏了……”兜兜喃喃地说。

“放心好了”，我对他说，“我们帮你用海豹皮做个垫子，保证你的肚子没事儿。”兜兜呻吟了一声，不再言语。这就是我们喜欢兜兜的原因之一。他很少说废话，只是乖乖地挨着打。

五、乖乖地挨打

我们掀起了新一轮打兜兜的热潮，这真让人激动。大家排着队，战战兢兢地拿起表哥那根沉重的木棒。“双手握紧木棒”，我表哥在一旁指挥着，“注意上半身放松！不要太紧张，看准下落的走势！好，来了，挥棒！”

“喀嚓”一声，兜兜大头朝下，深深扎进了冰层中。我毕竟是第一次做这种高难度的游戏，太紧张了。那一棒抡空了。我朋友们的第一次尝试也大抵如此。偶尔有打中的，也没有吃准部位。更重要的在于，我们企鹅的力量和大猩猩相去太远，最多打个几十米。

这让我们很沮丧，成绩差得太远，就没什么参与的热情了。只有我表哥一个人打，太没竞争气氛了。幸好我表哥是天才的社会活动家，很轻松地解决了这个问题。“我给我的兄弟们写信了。”他宣布，“很快他们将从非洲来到南极，参与到这项伟大的运动中来。”

这一天晚上，我不知为什么睡不着觉。坐起来烤了两条鱼吃，然后决定出门去走走。最近一段时间很奇怪，风虽然大，气温却并不是很低。我走在冰层上，并不感觉冷。抬起头来，天空中的极光绚丽夺目，变化多姿。一会儿像四散弥漫的彩雾，一会儿像摇曳挥舞的彩带，有时候又像是一块正在迅速铺开的宽阔帐幕。

我一边走，一边仰着头欣赏着。突然碰到了什么东西，撞得我差点摔倒在地上。我站住脚，定睛一看，原来是兜兜。这家伙白天被打了一天，居然还不睡觉，半夜三更地跑出来做什么啊？

我问：“兜兜，怎么还不睡觉？明天还得接着挨打呢。”

兜兜摇摇头，似乎并不在意我说的这些。他回答：“我在看极光。”

"为了看极光，连觉都不睡了？"我也跟着他摇摇头，"你果然是个奇怪的家伙，难怪大家都喜欢打你。"

兜兜只是出神地看着极光。夜幕下，吹过冰原的风高声呼啸着，海水也掀起阵阵涛声。我还是觉得有点凉，也没兴趣再去打兜兜了，就转身回到自己的冰屋。关门的时候，我回头望了一眼，兜兜还站在那里，就好像结成冰了一样。

不久，真的万里迢迢从非洲跑来好几头大猩猩。他们说生活真无聊，每天打猴子都打腻了；现在有南极企鹅可打，还能欣赏南极的冰原风光，当然要过来凑凑热闹。他们带来的见面礼还是香蕉。

他们的力气都很大，和我的表哥一样强壮。闲得没事儿就敲打自己的胸脯。那咚咚咚的敲击声就好像打鼓一样，好远都听得到。

兜兜于是又被我们从冰屋叫了出来。最近一段时间，他似乎只干两件事情，要么把自己紧紧关在家里，要么莫名其妙地看海和看天。我们都有些怀疑，他的脑袋一次次扎在冰里，是不是被冻傻了。

这一次，他什么也不问，什么也不说，看了一眼我表哥和那些与我表哥体貌相似的同类，便径直走上了冰山。

大猩猩们都赞叹起来："这企鹅真自觉！""这素质，比我们热带丛林里那些该死的小猴子高多了！"这些夸奖让我们听得美滋滋的，就好像在夸我们自己一样。

兜兜站在冰山顶上，等待着下面的大猩猩发号施令。大猩猩们排着队，摩拳擦掌地准备比赛谁能打得更远。

六、谁能打得更远

这是一场事关尊严的较量，猩猩们表面上不动声色，但我们都能看得出他们绷紧的肌肉。第一头猩猩挥棒打出去，飞出的角度太高，兜兜直冲冲地插进了冰里，只有700多米。

那只猩猩红着脸走开了，后面的猩猩们吸取了他的教训，逐渐调整着打法，只听见我们不断地在远处报数。

"952米22厘米！"

"1096米46厘米！"

"1201米13厘米！"

……

猩猩们干劲十足，我们只看见兜兜一次次地从冰山上跳下来，然后一次次地飞出去。有时候一头钻进了冰层，有时候在冰面上蹦跳、滑行。

"会不会把兜兜直接打进海里去啊？"有人担心地问。

"不会的，不会的。"我表哥回答说，"这里离海边远着呢，打得再远，也打不进去。"

兜兜就这样挨着打，有时候不得不靠我们拖着才能回到冰屋。但他从不抱怨，也从不反抗。

猩猩们兴致勃勃地打了两三天，渐渐地越来越熟练，彼此之间的差距也越来越小。看来他们深深地爱上了这个游戏，一边打着兜兜，一边热烈讨论，交流着经验。

有一只最聪明的大猩猩，居然在纸上列出算式，综合了重力加速度、兜兜的空气阻力、风速等因素，认真计算了所谓的出射角度。最后得出结论："水平线以上33.75度，能够取得最佳效果。"

我们——所有的猩猩和企鹅，都很佩服他。这时候兜兜发话了："你开根号开错了……31.33才是正确的角度。"

"我曾经听说，人类有一句谚语。"我的表哥很疑惑地对我说，"人家把你卖了，你还替人家数钱。"

显然兜兜就是这样的冤大头，不愧是兜兜啊！

七、不愧是兜兜啊！

有一天，南极狂风大作。在极光的照耀下，似乎空气中都在闪动着电火花。我们企鹅都不想出门，来自热带的猩猩们却兴奋异常。

"那么大的风，会破纪录的！"那只最聪明的猩猩说。

我们也兴奋起来，一起去看破纪录的场景。兜兜自觉地爬上了冰山顶峰，在下面，我表哥第一个出场。

许久之后我还记得那一天发生的事情：兜兜跳下来，我表哥挥棒，标准的31.33度。兜兜飞出去，看似一切如常，但接下来……飞在半空中的兜兜，从裹在肚子上的海豹皮里掏出一样东西，然后扔掉了海豹皮，把那个东西高高地举在手里。

"见鬼！"最聪明的猩猩叫了起来，"那是我们带来的香蕉叶子！"

但我们来不及作出反应了。兜兜高举着香蕉叶，在狂风的推动下，飘飘悠悠，跨过大海，向着远方绚烂的极光飞去。

结局之一

"完了，兜兜走了。"我们呆若木鸡，不知所措。

"可我们以后打什么？"我表哥咆哮着说。

最聪明的那只猩猩环顾四周，平静地说："这里还有很多企鹅呢。"

"你说得对！"我表哥赞许地说。他转过身，温柔地看着我："表弟，真对不起，我们已经彻底地爱上这个游戏了。"

"我们不回非洲了，就留在这儿！"猩猩们附和说。

结局之二

过了些日子，这一天我被一棍子打出去，七荤八素地在冰面上蹦沨。一只海鸟飞过来，递给我一片"香蕉叶子"。

我头昏脑胀地爬起来，发现这是一封信。第一行歪歪扭扭地写着："我是兜兜"。接下来的内容是："我已经在非洲定居了。这里真暖和，感觉不错。"

"我正在参加反对人类破坏臭氧层运动……根据我离开前的观察，有一股暖流很快将会到达你们那里，那块浮冰也许会融化。祝你们好运。"

我抛下信，抬起头，猩猩们还在远处大呼小叫着。一只企鹅摇摇摆摆地爬上了冰山，准备往下跳。P

■晶合实验室 Say

关于“软件版本号”之杂谈



你关心自己所使用软件的版本号吗？当你日常使用的软件升级到新版本时，你会关注它有哪些改变吗？
你觉得软件的版本是越新越好，还是能用就行？
你认为软件升级应该是力图将原有的功能做得更完美，还是应大力拓展新的功能？

以上就是本期的讨论话题，不过这些问题无法涵盖与“软件版本号”相关的全部，算是抛砖引玉吧（用冰河的话讲是“抛头引砖”）。下面就看看大家都甩过来什么样的“砖”吧。

晶合后院 赤竹：不关心……除非老版本不能用了……

Say：这位老弟真是很直白，不过他的说法也代表了相当一部分人的心态——能用就不想更新。

读者 美鸥：版本号我是关心的，不过现在软件的版本号也太乱了吧，一家一种排法让人摸不到头脑……

Say：这位读者说的是，我很早就注意到这种情况了。别的不说，先看看我们的下载排行榜——

名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.63	2 995 168
2	DirectX多语言完整包9.0c	2 707 524
3	KuGoo（酷狗）3.206	2 604 228
4	腾讯QQ2006贺岁版SP1	2 397 312
5	WinZip 10.0.6698	2 375 088
6	千千静听4.6.6 Build 0228	1 968 208
7	紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045	1 158 688
8	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.0.080稳定版	955 212
9	Adobe Reader中文版7.07 Final	846 260
10	RealONE Player 2.0 Build 6.0.11.872简体中文版	701 266

我的天！果然是10个不带重样的，有多少人能搞明白“4.6.6 Build0228”和“3.0.0.3045”到底要反映出一种什么样的信息？作为软件开发的内部代号，这些都无可厚非，但拿出来给使用者看的版本号没必要搞得这么复杂吧？

晶合后院 aresLL：肯定注意！我用的软件如果有升级版本，我会先仔细看看有无质的飞跃。如果新版本只是修复Bug什么的，我一般不会更换；要是升级的版本有很大的更新，我肯定会换。

晶合后院 jeff001：当然关心新版本啦！但是要以好用和实用为原则。如果更新了，觉得不好用，我就退回去，等不得不更新的时候，我再更新……

Say：看来即使是关注软件版本号的朋友们，也不是盲目追新的。这是一种很值得赞赏的“使用态度”，一切以适用和好用为前提。

Say：很多人不升级自己使用的软件，并不是不在意升级版本的新功能。如果升级很方便的话，他们还是愿意尝试的。

晶合后院 诸葛亮的很：从一个软件版本号的变化，可以看出其制作团队的心理风格。如果他每次都只是1.1、1.2、1.3、1.36、1.39、1.42这样的更新，很可能是谨慎派的；如果是1.0、2.0、3.0、4.0、5.5这样大跨度的编号（除了的确是革命性的创新），说明他们比较豪放……或者喜欢看数字增长的样子；如果用字母做版本号，个性比较突出哦，往往能吸引我去试用一下。希望做软件的不要都只用数字做版本号，来点字母、符号甚至汉字都可以，更能突出软件的个性呢。

Say：不知楼上这位所说有几分是准确的，如果有开发软件的人看到他这段话，拿来和自己对比一下，看看能否对上号。不过用汉字做版本号的想法很奇特，XX黄金版？YY·雪花？ZZ甲申版？如果用天干地支来算版本号，一年就只能更新一次了。其实我的意思是干脆大家都规范一点，就以日期为版本号：XX软件20060318就是说这个版本是2006年3月18号更新的，一目了然多好。

晶合后院 仗剑游侠：如果软件有自动更新功能，我很乐意使用最新版的；如果软件是手动更新的，我会在有空的时候去更新；如果软件的更新需要重新下载，那么能用就行；如果软件的更新需要重新购买，我会寻找其他软件。如果是杀毒软件，不管是什么方式，我想我都会尽可能地保持版本是最新的。幸运的是杀毒软件大都自动更新，讨厌的是杀毒软件大都在3年左右就需要重新购买。如果是游戏软件，恐怕没有一个玩家不想办法去更新，除非不想玩了。

晶合后院 剑心浪客：“不看广告，看疗效！”版本号再高，软件本身的质量上不去也是白搭！我一般是先试用一下新的版本，然后再决定是否继续用下去，不过很多时候都是回归“故土”。

Say：新版本提供的新功能没有足够的诱惑力，这是很多人不肯升级的一个重要原因。很多人认为新版本不如原来的好用，实际上这种理解多少有些偏差。

晶合后院 Icommander：软件升级，在把功能做得更完美的基础上固然应大力拓展新的功能，但现在很多软件却添加了许多不太实用的东西。最典型的例子是腾讯的QQ。记得当初才900kB的安装文件，到后来光安装文件就要15MB以上，安装完后高达45MB。我平时除了聊天外，其他的附属功能极少用到，还不如以后给我们这种人推出个“瘦身”版本。

晶合后院 xusi：现在的软件界面越来越华丽，体积越来越臃肿；体积与版本号成正比，速度与版本号成反比，附加功能以几何级数增加……所以现在安装软件只挑v1.0～3.0的。姜还是老的辣！速度快、体积小，方便！

Say：这就看出来了，其实对高版本软件的不满主要集中在两个方面：一是新添加的功能到底是不是我们所需要的；二是高版本软件占用空间过大，是对系统资源的浪费。这里存在着一个“度”的问题。ACDSee新版本如果增加了很多与图片处理相关的功能，即使我们暂时用不到也很正常；增加的播放影音文件功能则多少有些越界，使用者有抵触情绪也就不足为奇了。对于腾讯QQ体积日渐庞大的问题，我们可换个角度看：QQ刚推出时（那时叫OICQ），你电脑的主频和硬盘的大小，和你现在用的电脑主频和硬盘的大小相比，你会发现QQ的发展并不算超标。腾讯QQ有不少可指责的地方，但仅从占用资源入手却缺乏说服力。在电脑硬件高速发展的今天，软件对硬盘或内存的占用已不算什么问题，关键还是看推出的新功能是否物有所值。

晶合后院 watercyx：在我看来，有些软件的新版本其实就是改了几个无关紧要的地方，版本号就加N。修改的同时又因为改得不完善，增加了N个错误，为版本号下次的加N打下基础，形成循环！所以我是好用就行，新旧无关！当然，要是改很多有用的地方还是要换的；至于鸡肋，还是算了吧！

Say：某些软件开发者升级软件版本时不负责任的态度，也增加了使用者对软件版本升级的“恐怖感”，不过这类软件开发者为数很少。

话又说回来，不论新版本的表现是好是坏，使用者都可以选择不升级。不过杀毒软件是个例外，建议大家都能及时升级！

晶合后院 流星雨32：说的真是大实话，谁还用2002年的杀毒软件？

Say：别说用2002年的，就是用今年2月份的，都不能保证不让新病毒漏网。所以杀毒软件应该升到最新的版本，升到不能再升为止。

晶合后院 Roll：一般喜欢用新版本的，但是前提是要稳定。例如驱动，我就从来不用Beta版的，至少也得用官方正式版，最好是WHQL版的；而且新驱动不一定支持旧硬件，所以除非真有必要我基本不更新驱动。

Say：硬件驱动程序可算是另一个特例了，不论是“追新族”还是“守旧族”，对它都要另眼看待了。P

■晶合实验室 Say

热门软件，你用不用？

你说什么样的软件才能进入"热门软件排行榜"呢？当然是"热"的软件，也就是说使用者多的软件。那么，这上榜的20个热门软件，你都用吗？

别人的情况我不太了解，先从自己说起吧。

Windows优化大师，这个软件我只在它刚推出时装过。说实话，我有些反感"优化"二字。在电脑软硬件都飞速发展的今天，靠"优化"能提升多少性能？如果改名叫"Windows维护大师"，我想我会装一个，同时也推荐那些对自己电脑水平不太自信的读者朋友们都装一个。

瑞星杀毒软件、金山毒霸对于我是无差别的。以前我的电脑上是不装杀毒软件的，凭着自己的经验和直觉来保证自己电脑的安全。但现在各类病毒和木马越来越刁钻古怪，不装杀毒软件看来是不行了。不过，装哪个都一样，不论是瑞星、金山或者是江民……

金山游侠，我是不用的，它现在还在榜上我有些想不通。在编辑部里，俺也算是个小有名气的游戏修改狂人了，不过我只用Pctools、FPE或者WinHex这样的16进制编辑工具。现在的游戏修改器都已是"专款专用"了，很多游戏还自带了修改功能，只需按几个键就能完成游戏的修改，我们还要金山游侠做什么？

Windows Media Player、Real Player、Media Player Classic这3款软件放一堆儿说吧，不过我可不是做软件横评的，这3款软件我一个都不能少，都装了。这是那个影音文件解码程序繁多而混乱的时代的后遗症，总有一个能打开我要看的电影，我就是这么想的。不过看现在的趋势，也许不久的将来我会放弃其中的两款而只保留一个。

金山词霸和金山快译我都不要，这可不是说我英文有多好，主要是我觉得现在的很多在线翻译工具效果都不错。具体是哪些就不说了，以免有做广告的嫌疑。

紫光拼音输入法我也不用，我用的是微软拼音输入法。输入法是个人习惯问题，如果真做个类似"你使用的首选汉字输入法"这样的调查，我也不敢说谁会赢，大抵是个多强鼎立的情况吧。

我对"超级兔子魔法设置"的看法，请参看"Windows优化大师"一段。这种系统优化软件还有一些，找一款自己最喜欢的安装就可以了，不一定迷信"名牌"。

木马克星和天网防火墙我也统统不用，因为我觉得前面提到的那些商业化的杀毒软件，可涵盖它们绝大多数的功能。

WinRAR排名这么靠后，是另一个我想不通的地方。如果说这20款软件只让我选一款装在自己的机器上，那么我会选WinRAR。它对我来说是片刻不能离身的，读者朋友们的投稿大多是rar格式的呀，建议把它也移到"经典软件名人堂"。

网际快车是古典下载软件的代表，不瞒各位读者，我的机器中还装着不知是哪年的"蚂蚁"呢。此类下载软件的作用越来越小，不用太细致挑选。

虚拟光驱类软件我用过DAEMON Tools和酒精120，现在只用后者了，虽然我并不认为它一定就比它的同类软件强。

新浪UC有它比较固定的使用群体，不过我连MSN都懒得装。我们真的需要这么多种IM软件吗？

BitComet是值得大书一笔的新贵。关于BT下载的争议很多，不过使用BT的人更多。如今，在众多的BT下载软件中，BitComet已脱颖而出，可以期待它在热门软件排行榜上的精彩表现。

变速齿轮也是一个奇怪的存在。这款软件的确做得很好，但用途相对单一。你不会每天都用它来玩"是男人就跳下一百层"这样的游戏吧？我可没有虐待电脑或者被电脑虐待的嗜好，所以我不装变速齿轮。

浏览器人人都用，原本我只用IE，不过我现在考虑将Maxthon、FireFox这些都装上试试。也许到下次我写榜评时，会告诉你我新的选择。

说了这么半天，掰着手指头一数，在这20款软件中我只装了为数不多的几款而已。如果哪位读者朋友将20款都装了，那我先"赞"一个再"寒"一个，我估计你的电脑离爆炸也不远了。

能够上榜的软件，都有大批的"粉丝"，今天我杂七杂八地说了半天，估计某些粉丝要怒了。怒了总比没反应强。让烂西红柿和臭鸡蛋来得更猛烈一些吧，这样我们的热门软件排行榜才能"与时俱进"。再说，下期榜主也不是我了，闪人。P

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
Windows优化大师	6.82Build5.913	1	1267	○	鲁锦
瑞星杀毒软件	2006	2	1260	○	北京瑞星公司
金山毒霸	2006	3	1199	↑	金山公司
金山游侠	V	4	1101	↑	金山公司
Windows Media Player	10.0.3802	5	1095	↑	Microsoft
金山词霸	2006	6	1055	↑	金山公司
金山快译	2006	7	1043	↑	金山公司
紫光拼音输入法	4.0测试版	8	985	↑	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.25	9	974	↑	蔡旋
木马克星（iparmor）	v5.50	10	963	↑	罗建斌
天网防火墙	2.7.7	11	921	↑	众达天网技术有限公司
WinRAR	3.51	12	900	↓	Eugene Roshal
网际快车	1.71	13	852	↓	JetCar软件工作室
Real Player	10.5中文版	14	813	○	RealNetworks
虚拟光驱	7.12	15	800	○	东石软件公司
Media Player Classic	6.4.8.6	16	793	○	Guliverkli
新浪UC	2005 II 正式版	17	721	○	新浪UC
BitComet	0.62	18	678	↑	RnySmile
变速齿轮	0.443	19	630	↓	王荣
Maxthon	1.51	20	599	↓	MySoft Technology

本榜所列软件版本号截止2006年3月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2005
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

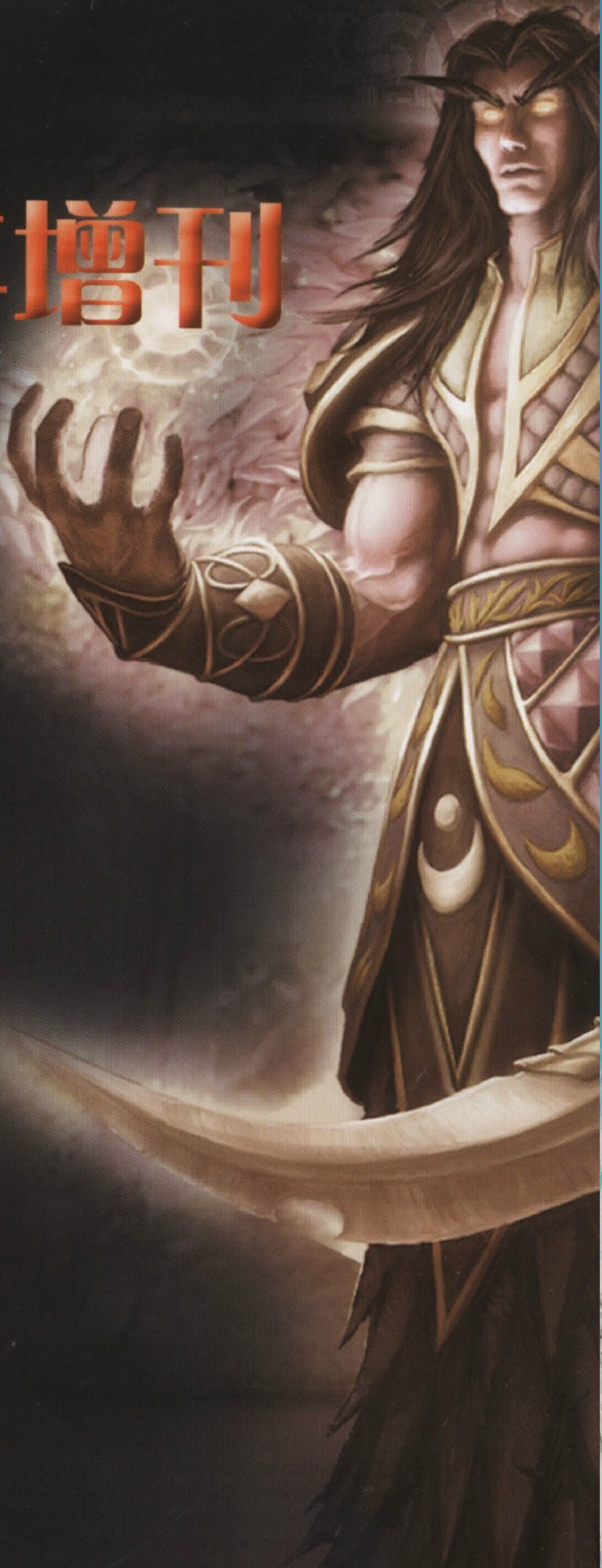
名次	软件名称	下载次数
1	BitComet 0.63	2 995 168
2	DirectX多语言完整包9.0c	2 707 524
3	KuGoo（酷狗）3.206	2 604 228
4	腾讯QQ2006贺岁版SP1	2 397 312
5	WinZip 10.0.6698	2 375 088
6	千千静听4.6.6 Build 0228	1 968 208
7	紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045	1 158 688
8	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.0.080稳定版	955 212
9	Adobe Reader中文版7.07 Final	846 260
10	RealONE Player 2.0 Build 6.0.11.872简体中文版	701 266

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

《大众软件》2006年增刊

权威《魔兽世界》高级典藏图文指导全书
2006年4月中下旬震撼上市，敬请关注！

2005年度，暴雪、九城在国内网络游戏领域掀起《魔兽世界》风潮，2005年底，《大众软件》知名编辑携手合作，推出权威《魔兽世界》高级典藏指导全书，在国内迅速脱销，成为受到读者热烈欢迎的典藏游戏攻略图书范本；2006年，应广大读者的强烈要求，为给那些迷失在艾泽拉斯的勇士们提供最新、最权威的指导，弥补《大众软件》报道内容篇幅限制，由《大众软件》知名编辑再度携手合作，倾力奉献独家《魔兽世界》经验心得——2006年度《魔兽世界》高级典藏图文指导全书！



精彩内容包括

1.9 版更新内容——“安其拉战争”，包括开门史诗任务、安其拉神庙、安其拉废墟的基本打法。
《魔兽世界》地图集——包括《魔兽世界》详尽地图以及地图内据点、NPC、怪物、矿物草药等的综合说明。
最新圣骑士天赋分配方案。
重新修订后的中高级副本——厄运之槌、黑石深渊、黑石塔、斯坦索姆、通灵学院、蓝龙艾索雷葛斯、黑龙奥尼克西亚、卡扎克。
祖尔格拉布、熔火之心、黑翼之巢顶级副本最终权威攻略。
新增野外 4 绿龙独家打法心得。
抗火装、抗自然装及各职业顶级装备推荐。
RP 服务器独家经验心得。
1.10 版更新内容重点说明。

全彩色 16 开印刷，200 余页。

全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青
地址：北京朝阳区甜水园北里 16 号楼图书市场 263 号
电话：（010）65934375　65025164
传真：（010）65934375
邮编：100026

DELL 戴尔

身边的IT专家

Dell推荐使用Windows® XP Professional。

多重免费升级，体验双核动力！

购买指定配置机型即可免费获得处理器、硬盘、内存多重升级礼包！

购买一款Dimension™/Inspiron™指定配置机型，加¥299即可获得Dell™ 725彩色打印机或加¥599即可获得Dell™ 924多功能照片一体机（购买一台Dimension™/Inspiron™只能享受一台打印机的优惠）

随心选择的乐趣，来自戴尔按需定制！





Dimension™5150-n

采用双内核处理能力的英特尔®奔腾®D处理器

仅售¥5,999起

图片仅供参考

Dell™ Dimension™1100-n 台式机

标配价：~~¥3,599~~ 电话订购价：¥3,399

¥3,199（网上订购价） E-VALUE 配置代码：N220401

超强配置 超值升级

只需¥800元，即可升级至价值¥1,900元的17英寸液晶显示器、512MB内存和1年下一工作日上门服务*

- 英特尔®赛扬®D处理器325
- Intel®865GV芯片组
- 256MB 内存 ● 40GB* 硬盘(7200转)
- 17英寸彩色显示器
- 集成英特尔®Extreme Graphics2显卡
- 48X CD-ROM
- 90天下一工作日上门服务*
- DOS 操作系统

推荐购买预装正版Windows®XP家庭版的Dimension™ 1100 网上订购价：¥3,399

广告有效期：2006年4月15日至2006年4月28日 优惠有效期：2006年4月15日至2006年4月21日

本广告所列价格与促销适用于个人及小型企业用户，每位用户最多购买五台

戴尔推荐使用Optiplex™商用台式机、Latitude™商用笔记本和Precision™工作站，以满足企业及政府教育用户的微机处理要求，详情请洽戴尔销售代表

上网订购 更低价格 更多优惠！ **www.dell.com.cn/12**

免费销售专线服务时间：周一至周五8:30-18:30 周六9:00-15:00，同时提供7X24小时网上订购服务。未开通800地区或使用移动电话，请拨打收费电话：0592-8183110

戴尔中国诚聘各路精英，欢迎点击 Http://www.dell.com/careers

800-858-2018

多重升级 限量优惠



Dimension™ 5150-n 高效主流

- 含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器630 (3.0GHz,2MB L2 Cache,800MHz FSB)
- Intel®945G Express芯片组
- 256MB DDR2内存
- 80GB* 硬盘
- 17英寸液晶显示器
- 128MB PCIe™ x16 ATI Radeon™ X300 SE HyperMemory显卡
- 48X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 1年下一工作日上门服务*

电话订购价：¥6,699 E-VALUE 配置代码：N220413

免费升级至160GB*硬盘、512MB内存和采用双内核处理能力的英特尔®奔腾®D处理器820

标配价：~~¥6,899~~ 网上订购价：**¥5,999**

+RMB1,100元升级至19英寸液晶显示器和1GB内存
+RMB399元升级至3年下一工作日上门服务*
+RMB239元获得Targus电脑锁



Inspiron™ 1300-n 经济高效

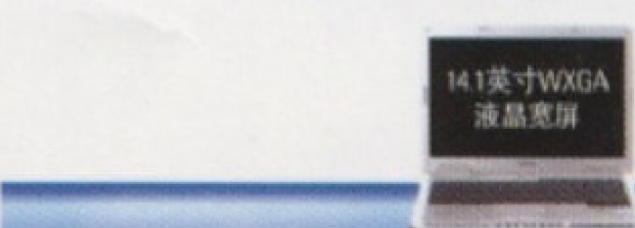
- 英特尔®赛扬®M处理器370(1.50GHz,1MB L2 Cache,400MHz FSB)
- Intel®910GML芯片组
- 256MB DDR2内存
- 40GB* 硬盘(5400转)
- 14.1英寸WXGA TFT 显示屏
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 4芯锂电池
- 90天下一工作日上门服务*和全面保护*
- 集成英特尔®Graphics Media Accelerator 900显卡 (128MB共享内存*)

电话订购价：¥5,699 E-VALUE 配置代码：N520401

免费升级至60GB*硬盘

网上订购价：**¥5,199**

+RMB500元升级至DVD RW*
+RMB299元升级至1年下一工作日上门服务*+1年全面保护*
推荐购买预装正版Windows®XP家庭版的Inspiron™ 1300 网上订购价：¥5,399



Inspiron™ 630m-n 主流宽屏

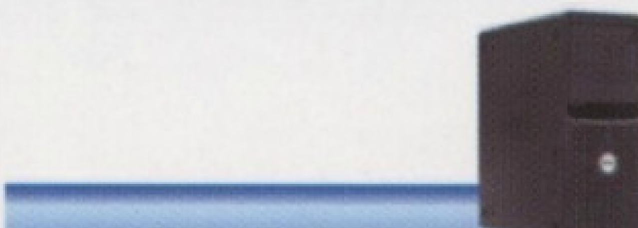
- 采用新一代英特尔®迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔®奔腾®M处理器740(1.73GHz,2MB L2 Cache,533MHz FSB)
  - Intel® PRO/Wireless 2200 802.11b/g 54Mbps Mini-PCI Wireless card
- Intel®915GM芯片组
- 256MB DDR2内存
- 40GB* 硬盘(5400转)
- 14.1英寸WXGA 显示屏
- 24X DVD*/CD-RW Combo Drive
- 1年下一工作日上门服务*+1年全面保护*
- 集成英特尔®Graphics Media Accelerator 900显卡 (128MB共享内存*)

电话订购价：¥7,799 E-VALUE 配置代码：N520405

免费升级至60GB*硬盘

标配价：~~¥7,999~~ 网上订购价：**¥7,499**

+RMB500元升级至DVD RW*
+RMB500元升级至2年下一工作日上门服务*+2年全面保护*
+RMB239元获得Targus电脑锁



PowerEdge™ SC430 基础型服务器

- 英特尔®赛扬®处理器2.66GHz
- 256MB DDR2内存
- 80GB* SATA 硬盘
- Microsoft® Windows® SBS 2003 Standard Edition SCHI(5CALs),FI专业版
- 3年内有限保修 (3年下一工作日8x5上门服务*)

¥6,488

E-VALUE 配置代码：N420441

加RMB218元升级至160GB*硬盘，加RMB338元升级至512MB内存，加RMB488元升级至采用双内核处理能力的英特尔®奔腾®D处理器

优惠有效期：2006年4月15日至2006年4月28日

戴尔推荐您购买预装正版Microsoft® Windows® XP的戴尔电脑，带给您安全、稳定和服务。

Dell™ 924多功能照片一体机

- 打印速度：16ppm*（彩色） 20ppm*（黑白）
- 打印分辨率：4,800 x1,200 dpi
- 扫描分辨率：1,200 x2,400 dpi

打印、复印、扫描集于一体，轻松享受打印乐趣

原价~~¥999~~ 网上订购价¥799

全面提升Dimension™/Inspiron™产品性能

Axim™ X51掌上电脑 移动办公的理想组合

- Intel®XScale™ 处理器416MHz
- 全新操作系统 Windows® Mobile™ 5.0
- 128MB Intel® Strata Flash® ROM
- 3.5英寸QVGA TFT 16位彩色显示屏
- 蓝牙技术
- 1年下一工作日上门服务*和高级更换服务*

原价~~¥3,099~~ 网上订购价¥2,599(8.4折)

全面提升Dimension™/Inspiron™产品性能

Dell™ 19" 超清晰液晶显示器

- 对比度：700:1
- 亮度：300cd/m²
- 分辨率：1280x1024
- 可视角度：+/-65°垂直 +/-70°水平
- DVI接口
- 3年有限保修

原价~~¥4,099~~ 网上订购价¥2,999

全面提升Dimension™/Inspiron™产品性能

戴尔软件通服务：帮您解决常用软件的相关问题

更多信息请致电免费订购热线或上网：http://www.dell.com.cn/service

您曾经为遇到软件的相关问题却得不到软件或硬件商家的支持而烦恼吗？别担心！戴尔软件通将通过电话为您解决常用软件的疑难杂症

- 解决操作系统及常用应用软件问题，包括XP, office, IE, Adobe, Novell NetWare, Lotus Notes等。
- 如何使用防毒软件来保护您的电脑？例如Norton AntiVirus, McAfee AntiVirus等。
- 如何安装操作系统及常用应用软件？

网上订购只需加RMB99元（原价RMB199元）即可享受30天内不限次数的软件通服务，加RMB249元（原价RMB399元）即可享受1年内不限次数的软件通服务。

"Windows正版增值"计划

戴尔向客户推荐购买预装了正版Windows XP操作系统的电脑，您在可获得安全、稳定的戴尔产品的同时，还可因此享受来自微软的Windows正版增值计划其中包括，免费获得

- Photo Story 3 for Windows
- Winter Fun Pack 2004 for Windows XP
- 农历／公历和多时区时钟
- 微软新春大礼包2005
- 享受半价购买MSN游戏

详情请您访问：http://www.microsoft.com/china



刊号：ISSN1007-0060 零售价：¥6.80元 邮发代号：82-726